PROMOÇÃO: Concorra a DVDs dos Cavaleiros do Zodíaco

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

NARUTO

Um Guia especial do **MANGÁ**!

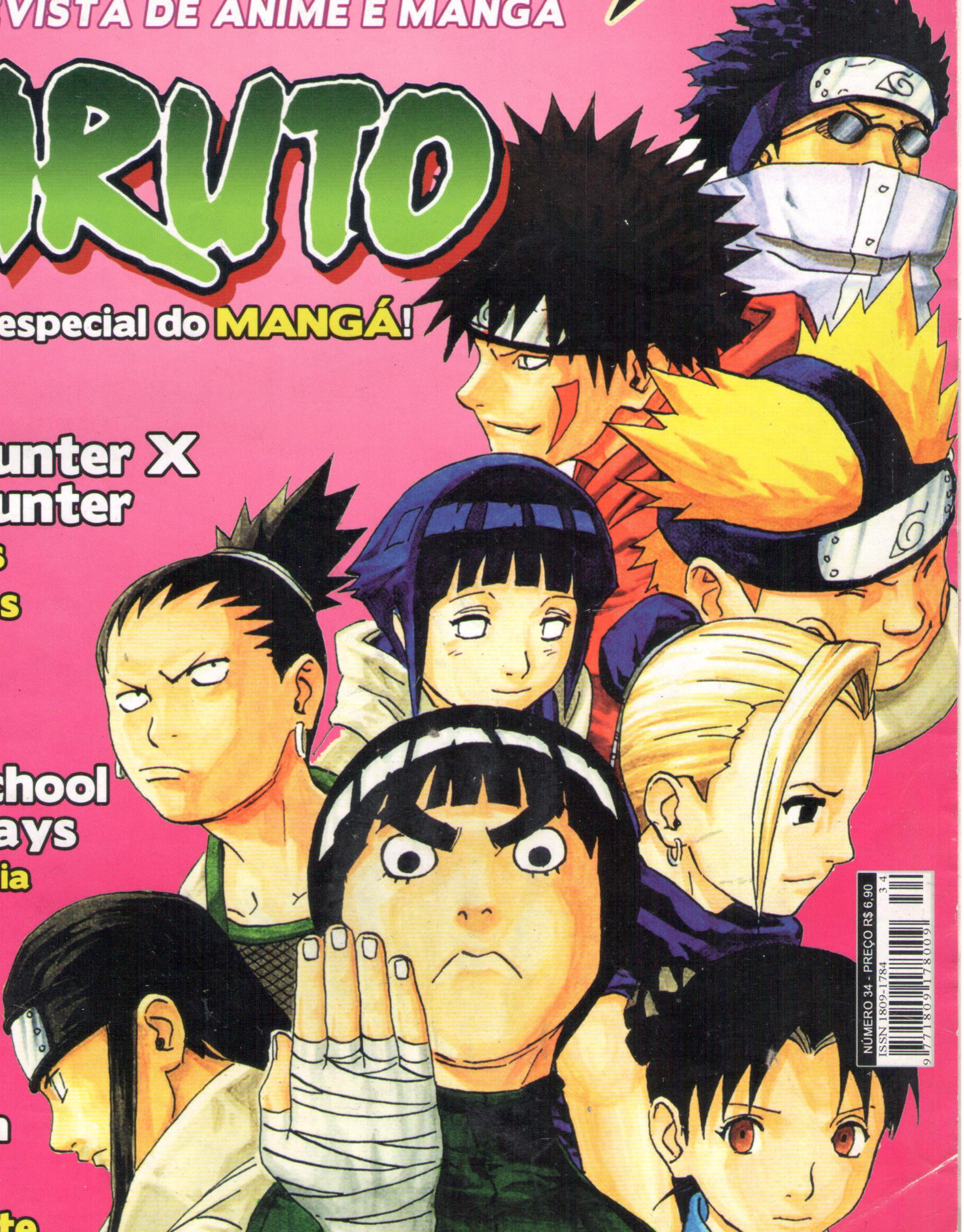
Hunter X Hunter

As novas aventuras da série!

School Days

Uma história que podia ser a sua!

- Park Sang Sun
- Yakitate Japan

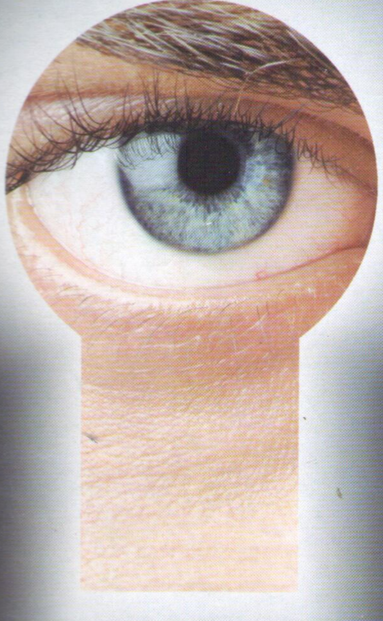


NÚMERO 34 - PREÇO R$ 6,90
ISSN 1809-1784
9 771809 178009 34

Desvende os mistérios de suas séries e filmes favoritos na

Revista

CRASH



A diferença está no conteúdo completo da REVISTA CRASH que traz muita informação e diversas curiosidades sobre as séries, filmes e animações que são sucesso!

100 páginas de informação
UGLY BETTY O sucesso pelo mundo!
Séries de TV ▸ Animação ▸ Quadrinhos ▸ Cinema
CRASH
PUSHING DAISIES Um sucesso "sobrenatural"
ais do morcego!
DCouMARVEL? Escolha seu lado!
24 HORAS Os bastidores
DOUTOR HOUSE

NAS BANCAS!

EDITORA escala

A Revista para quem é fã de verdade

www.escala.com.br - (11) 3855-1000

Você é o mestre!

Fala galera, tudo bem?

As coisas estão bem corridas aqui na redação! Além de adiantar os próximos números da NT, estamos preparando uma série de novidades, novas seções e outras coisas que vocês estão pedindo por cartas, e-mails e pela comunidade do Orkut. Como sempre falamos, a opinião de vocês é extremamente importante, pois nos mostra os rumos certos e as decisões a serem tomadas. Por isso, não deixem de enviar suas críticas e sugestões!

Falando desta NT, atendendo aos pedidos, apresentamos um guia dos mangás de Naruto — espero que vocês gostem! Tem também a ótima série School Days, que vem fazendo a cabeça de fãs por todo o mundo e vem agradando muito ao público brasileiro.

Hunter x Hunter está de volta às páginas da NT, mas agora falaremos dos OVAs. Afinal, quando achávamos que as aventuras haviam acabado, novos perigos surgem para nossos heróis. Fizemos um especial sobre a língua da Tribo dos Otakus, uma matéria bem interessante e curiosa.

E não acabou, temos também Yakitate Japan, a história de um padeiro (risos), uma biografia sobre Park Sang Sun (a mangaká de Tarot Café e Ark Angels), a parte final do Anime Friends, várias resenhas e nossas tradicionais seções fixas! Vocês irão adorar!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

SPEED RACER
Speed Racer foi o primeiro grande sucesso do Japão aqui no Brasil e abriu caminho para muitas outras séries. Agora, com o filme live-action nos cinemas, o corredor e seu fiel veículo Mach 5 estão na boca do povo e prometem deixar os outros filmes comendo poeira. Na **NT 29**!

NARUTO
Naruto, como qualquer grande série, possui os denominados "arcos", divisões da história em uma cronologia. Dentre os diversos arcos presentes na obra, um dos mais importantes são as finais do Exame Chuunin, evento que precede a invasão de Konoha pelos ninjas da aldeia oculta do Som e da Areia, marco fundamental para o desenrolar da série. Na **NT 28**!

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Temer o amor é temer a vida e os que temem a vida já estão meio mortos." Russel

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 34, ISSN 1809-1784

DIBRA
NOVA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde CEP 02518-000 - São Paulo/SP Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381 CEP 02599- 970 - São Paulo/SP

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: +55 (11) 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00 Fax: +55 (11) 3857-9643 (atendimento@escala.com.br)

EDIÇÕES ANTERIORES
Ao preço da última edição em banca
Tel. +55 (11) 3855-1000 Fax +55 (11) 3855-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

DIBRA
NOVA ESCALA
www.escala.com.br

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3951-5029
Endereço:
Rua Antônio Vera Cruz, 454
Casa Verde – CEP 02555-010
São Paulo - SP
E-mail:
estudio@operagraphica.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice

38

School Days

Uma manhã comum, de um estudante comum. Acordar, se arrumar, tomar o café da manhã e pegar o trem para ir à escola. Enfim, o cotidiano típico de qualquer estudante normal. Para deixar isso ainda mais real, o nosso personagem se apaixona por uma bela garota, que viaja todos os dias no mesmo trem...

60 - Naruto - Não Perca um Volume da versão mangá!

Naruto surgiu no ano de 1999 nas páginas da famosa revista japonesa Shonen Jump, lar de séries de sucesso como Dragonball e One Piece. Criada e desenhada pelo eficiente artista Masashi Kishimoto, a série ganhou fama rapidamente, conquistando um enorme público, principalmente no Ocidente. O mangá chegou às bancas brasileiras em maio de 2007, pela editora Panini, que meses depois lançou outro famoso shonen superpower, Bleach.

16 - Aventuras na Ilha da Ambição

Gon e Killua já passaram por muitos apuros em Hunter x Hunter. Enfrentaram um desafio dificílimo no exame hunter, enfrentaram adversários perigosos na Torre Celestial e ainda encararam um dos grupos mais perigosos do mundo, o Genei Ryodan, em sua estada pela cidade de York Shin. Quando achavam que podiam relaxar, suge um novo desafio...

20 - A língua da Tribo dos Otakus
56 - Anime Friends - Parte 2
Os lançamentos e o YCC
48 - Park Sang Sun
Da Coréia para o Mundo!
28 - Yakitate Japan, o Pão do Japão!
26 - Tenshi nanka ja nai
24 - Soi Suru ¼
36 - Tenshi no pocket
46 - Kitoh Mohiro tanpenshū – Zansho

06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
66 – Dublagem
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Curiosidades
80 – Fan Gallery
81 – Ensino Básico NT
83 – Play (Letra)
84 – Play
86 – Live Action
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Ronins

Review: *As matérias com o “selo” Review visa apresentar obras desconhecidas do grande públic e, dependendo das solicitações dos leitores, pode ganhar futuramente matérias mais completas.*

te comum.
da manhã
im, o coti-
te normal.
nosso per-
garota, que
...

Review visam
grande público
eitores, podem
completas.

www. Anime PRÓ .com.br

Anime Pró *Insider*

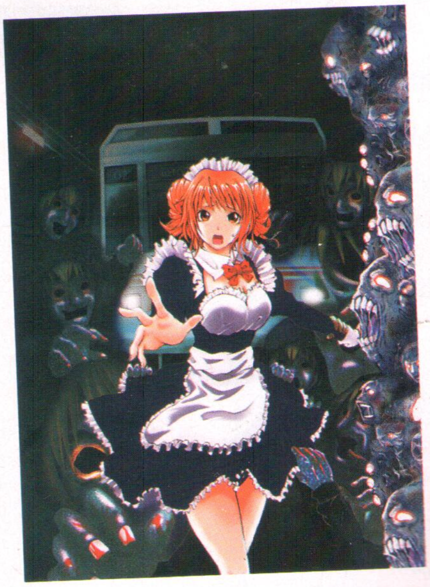
New Pop lança DOORS OF CHAOS esse mês!

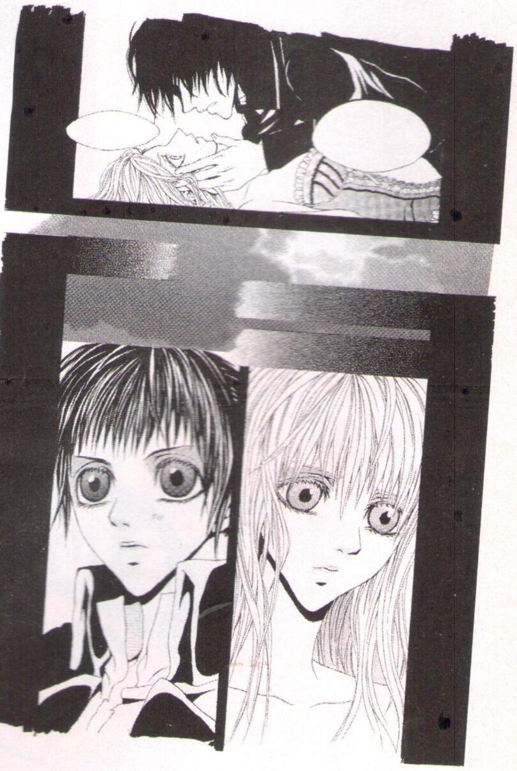
Será lançado este mês o novo mangá da NewPOP Editora: Doors of Chaos custará R$ 10,00 e será bimestral!

A trama ocorre em um mundo fantástico aonde uma força maior, conhecida como Harmonia, rege todas as outras coisas. Este mundo belo – o Mundo Diurno – possui, porém, sua antítese correspondente: o mundo da desordem e das tentações conhecido como "Mundo Noturno." Ligando os dois, estão as quatro Portas, separando a harmonia de um plano do caos do outro, mantendo-as sempre fechadas.

Somos apresentados aos personagens principais da história de Doors of Chaos - um sagaz e belo homem chamado Rikhter Eintetta, as jovens irmãs Clarissa e Mizeria, e o protetor do Jishouin, Zelfa.

As duas garotas, as irmãs Clarissa e Mizeria, haviam sido criadas pelo próprio Rikhter, distantes do mundo real a fim de que se tornassem grandes Harmonizadoras. Mizeria e Clarissa são as únicas pessoas no mundo mágico de Doors of Chaos capazes de abrir ou fechar o grande portal que liga os dois mundos tão antagônicos. A trama então apresenta uma surpresa: enquanto Clarissa tem o poder de abrir a Porta, apenas Mizeria tem o poder de fechá-la. Desta maneira, de forma inteligente, a autora compõe duas personagens ligadas por algo muito maior do que um laço familiar – são acima de tudo duas figuras interdependentes e essenciais à ordem natural das coisas, à harmonia do mundo... e a si mesmas.





AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ

1º - Naruto
2º - Death Note
3º - Cavaleiros do Zodiaco
4º - Bleach
5º - Love Hina

MANGÁ

1º - Naruto
2º - Karekano
3º - Death Note
4º - Hunter X Hunter
5º - Gantz

Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum

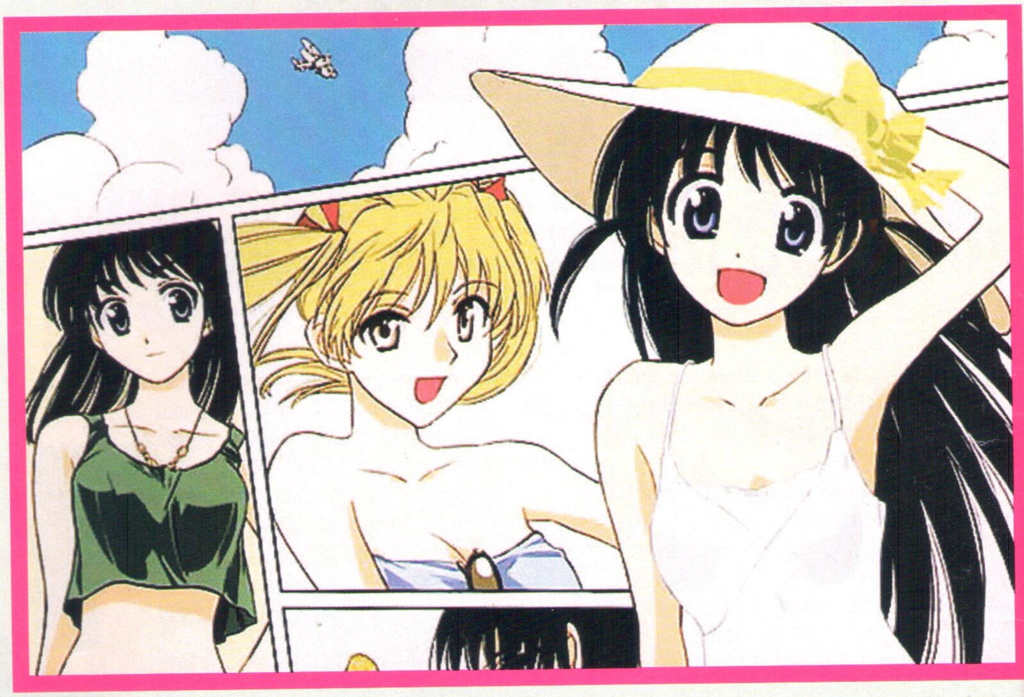
Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!
NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

ADORO NARUTO E QUERO SEMPRE ELE NA NT!

Olá Pessoal da Neo Tokyo, é a primeira vez que entro em contato com vocês. Sou fã recente, comecei a comprar a revista quando saiu a nº 27. Amo o trabalho de vocês, vejo tanta gente reclamando pela a capa da revista, eu não vejo o menor problema, se querem fazer criticas que façam da revista inteira, apesar de que não existe critica para a revista. Continuem como são, se mudarem pode ser que faça mais sucesso, porem pode ser o fracasso total.... A gente nunca sabe, Beijos.
Helena Bezerra - São Paulo-SP



Olá Helena, tudo bem? Obrigado por nos mandar uma mensagem, é sempre bom ver que estamos conseguindo manter nossos leitores antigos e conquistar novos amigos, isso quer dizer que nossa base esta aumentando, bacana né? Sobre Naruto, já explicamos muitas vezes o porque dele ser sempre o tema de nossas capas e acredito que todos já tenham entendido, para aqueles que continuam reclamando, suas opiniões são sempre válidas e temos que estar sempre atentos para agradar o maior numero de leitores possível. Temos certeza que com a ajuda e apoio de vocês, sempre iremos melhorar o nível da revista! Bjus

SCHOOL RUMBLE

Primeiro queria da os parabéns para a revista, que fica cada vez melhor, tenho um pedido e uma sugestão para vocês, o pedido e uma matéria sobre School Rumble essa serie é muito legal e engraçada, sem falar do protagonista muito comédia, e a sugestão seria vocês estarem dando um premio para o melhor desenho e melhor fanfic da edição acho que seria muit legal. Logo estarei mandand meu desenho e fanfic.
Paulo R. Morais – Por email

Oi Paulo, tudo certinho? Muit obrigado por sua mensagem como *sempre falamos aqui n redação, a revista nunca fic perfeita, pois sempre querem melhorar a NT em algum aspect Isso garante que sempre irem evoluir e consequentemente de xar vocês satisfeitos. Sobre se pedidos, estamos devendo mesm uma matéria bem especial sob SR, essa série é demais, é mui engraçada e possui muitos f aqui no Brasil. Já prometo q vamos caprichar nessa matér Sobre a idéia de um concurso, es em nossos planos sim não apen uma de fanfics e desenhos, co de cosplayers entre outras novi des.* Fique de olho!

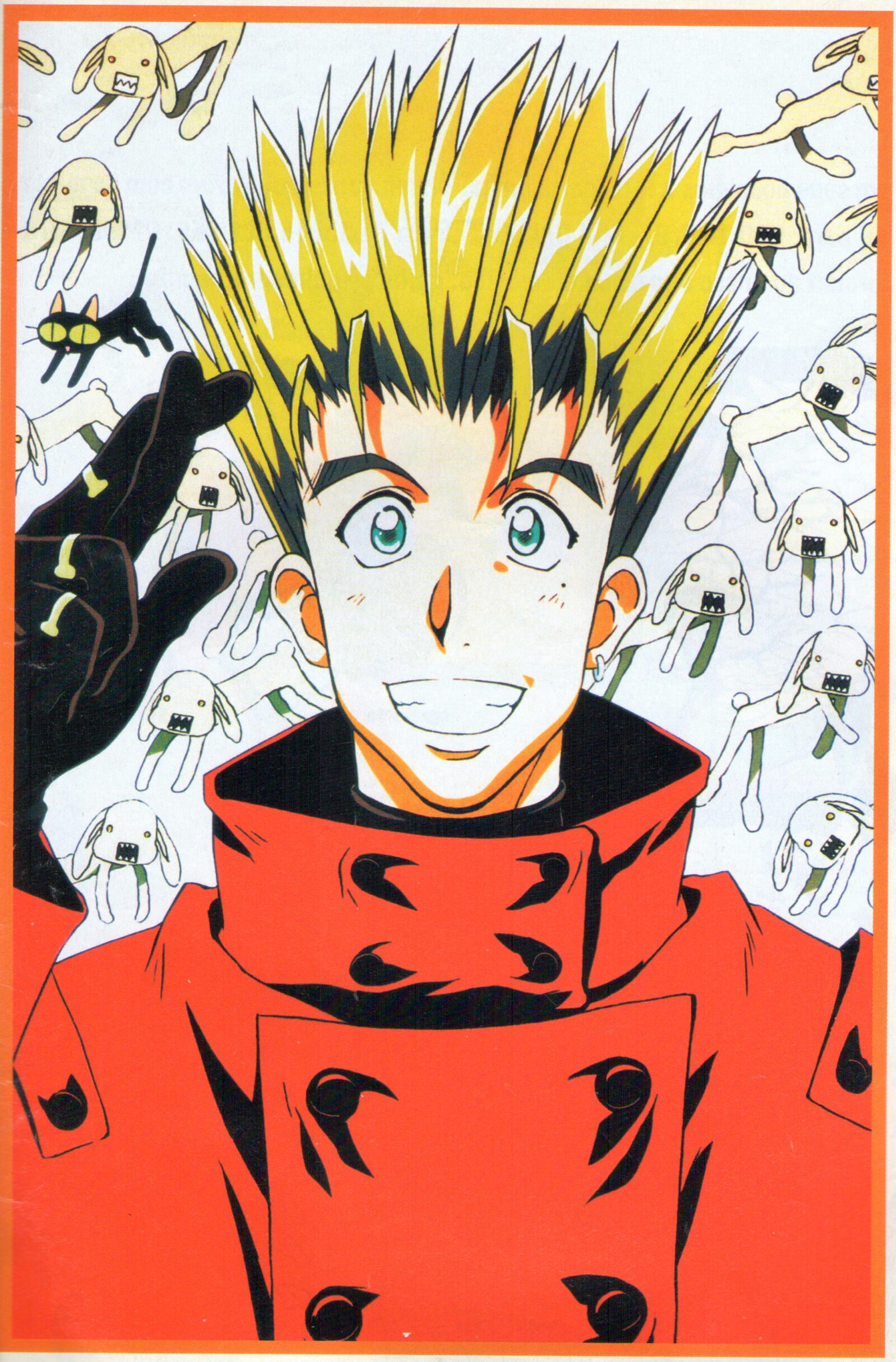
OI GALERA DA NEO TOKYO, TUDO BEM POR AÍ ?

Ao contrario do leitor “LU

or fanfic da
seria muito
ei mandando
nfic.
– Por email

rtinho? Muito
a mensagem,
amos aqui na
ta nunca fica
pre queremos
algum aspecto.
sempre iremos
entemente dei-
tos. Sobre seus
devendo mesmo
m especial sobr
demais, é muit
ssui muitos fã
Já prometo qu
nessa matéria
um concurso, est
s sim não apena
e desenhos, com
tre outras novida
lho!

NEO TOKYO,
R AÍ ?
do leitor "LUCA



LIMA", que mandou um e-mail para vocês na edição #31, pedindo para que parassem de publicar matérias de NARUTO (pelo motivo de ser ruim), ELE está muitíssimo enganado. NARUTO é uma das melhores séries de todos os tempos; e eu peço para vcs que publiquem muito mais sobre ele. E tenho certeza que vocês vão vender o dobro de antes se continuar fazendo mais matérias deles!
Roam Donato – Por email
Olá Roam, tudo bem? Todos tem o direito de concordar ou não com a opinião alheia né? O importante é sempre respeitar e usar argumentos bacanas para dar uma opinião. Assim como há pessoas que adoram Naruto, há aqueles que não curtem tanto e não podemos minimizar suas opiniões, gosto é algo muito pessoal e aqui mesmo na redação, há colaboradores que não acham Naruto uma série tão bacana assim. De qualquer forma, deixamos registrada sua opinião OK? Grande abraço.

TRIGUN

Olá, tudo bem galera da Neo Tokyo? Eu sou super apaixonada por vocês! Eu gostaria que vocês fizessem uma reportagem sobre Trigun. Podem? Obrigada.
Amanda Soares da Silva de Carvalho - Nhandeara/SP
Oi Amanda, poxa, o pessoal aqui da redação ficou até sem graça. Obrigado mesmo por suas palavras. Sobre seu pedido, pode deixar que já estamos providenciando uma mega-matéria sobre Trigun, há muitos leitores pedindo um especial sobre ele.

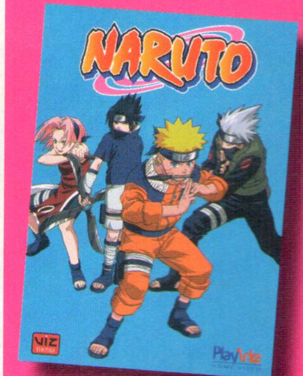
No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

RESULTADO: CONCURSO CULTURAL

"O QUE É PRECISO PARA SE TORNAR UM GRANDE HOKAGE!

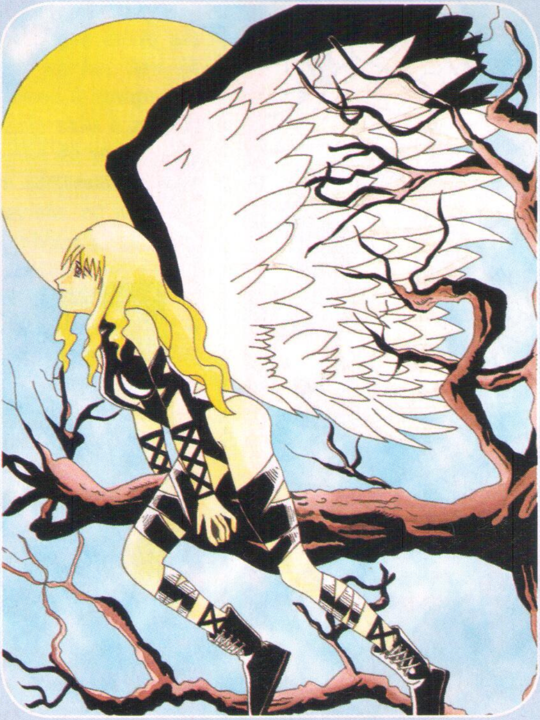
Confira os dois felizardos que ganharão cada um um Box de Colecionador de Naruto (Volume 3):



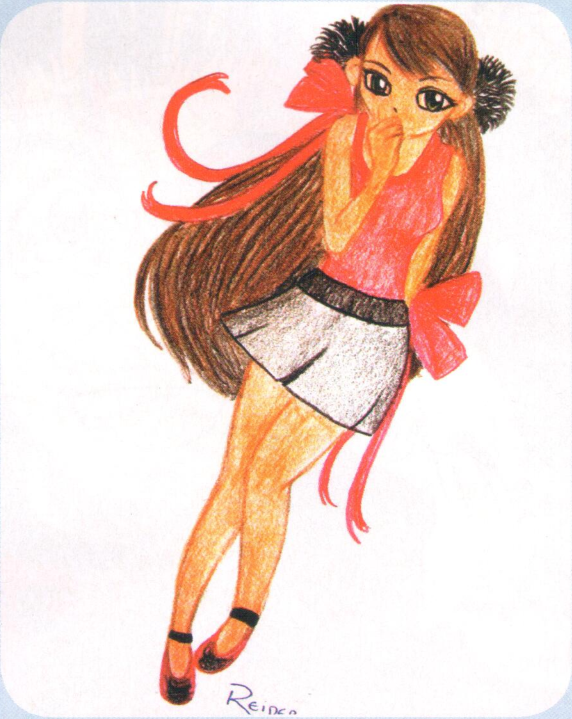
Alex Caetano de Souza
Rio de Janeiro – RJ
"Para se tornar um grande hokage, é preciso ter acima de tudo, grandes amigos!"

Julia Mello T. Mendes
Belo Horizonte – MG
"A resposta é muito simples, é preciso ser forte, e para isso, faço uma dieta balanceada com variados tipos de Lamen, assim como o Naruto ^^."

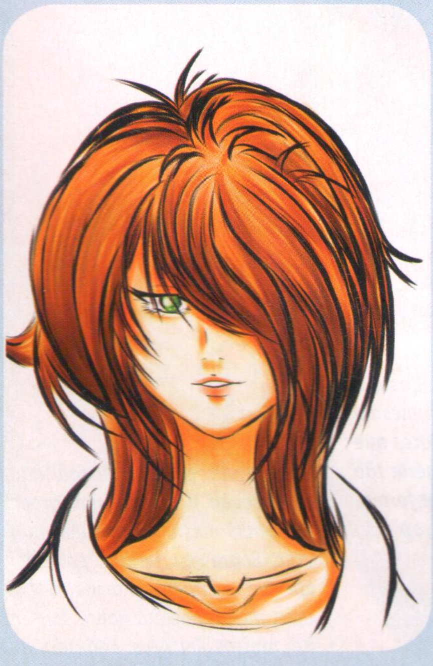
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



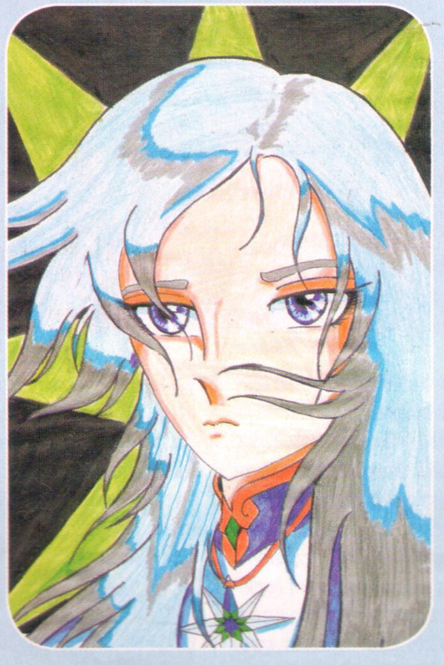
■ Thiago Sousa Rocha



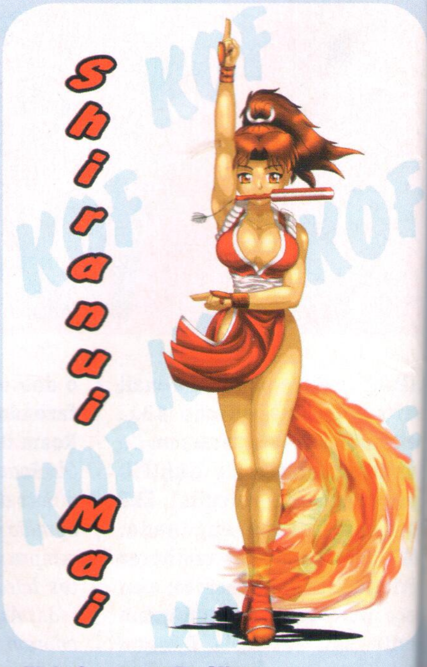
■ Reider RdR



■ Assassin Cross



■ Cicero Lirarte

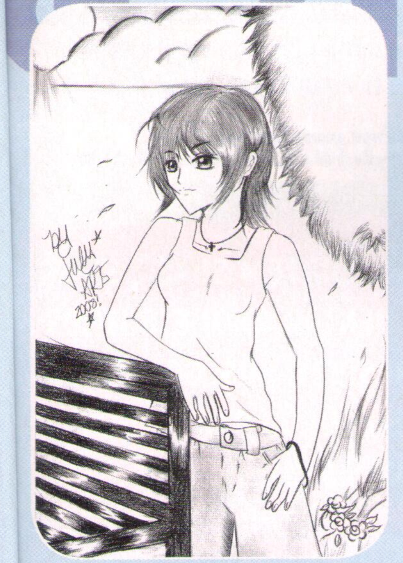


■ Elvis Santanna Da Silva

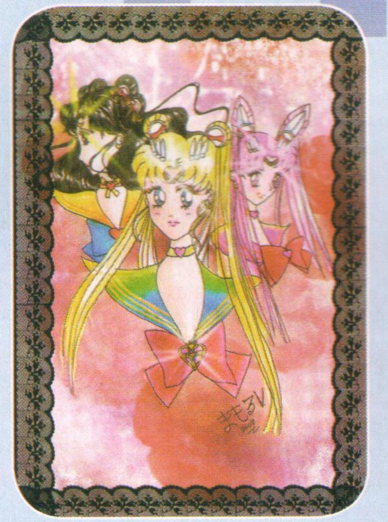
mínimo

9-970 –

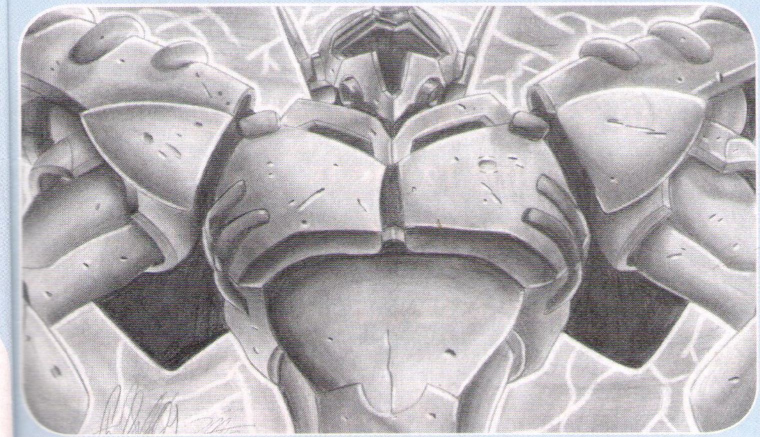
Fan Gall


By Julia Y. K. T. 2005!

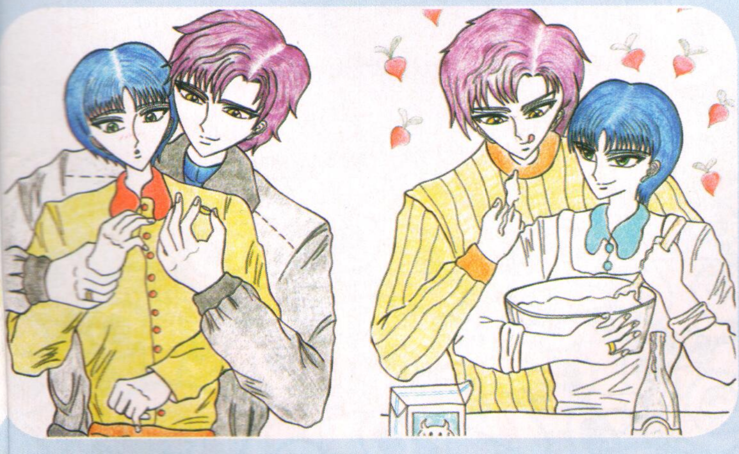
Julia Yoko Teruya



Victor Hugo



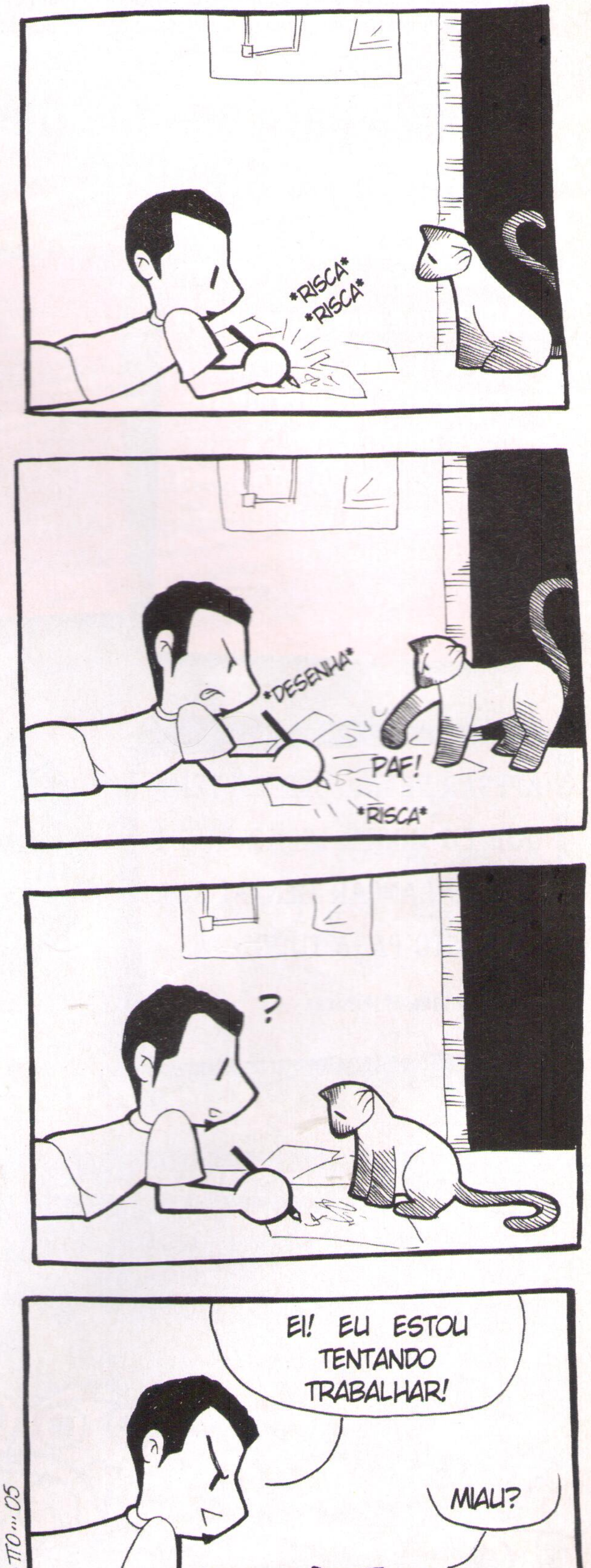
Flavio Lima Ferreira



Santana Express

KELLY
EM
"TRABALHANDO"

BY GISELA PIZZATTO


RISCA
RISCA
DESENHA
PAF!
RISCA
?
EI! EU ESTOU TENTANDO TRABALHAR!
MIAU?
G.PIZZATTO...05

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Que série clássica você gostaria que tivesse novos episódios?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Mangás para adultos (hentai) têm mercado no Brasil?

ACHO que sim, uma prova é que a JBC aposta no segmento regularmente, o que mostra que há mercado (ela não lançaria algo que não vale a pena comercialmente!)

Evandro Mesquita

ASSIM COMO OS FÃS DE SHONEN E SHOUJO TEM SUAS SÉRIES NAS BANCAS, ACHO QUE OS FÃS DE HENTAI, YAOI E OUTROS GÊNEROS DEVEM TER SEUS ESPAÇOS RESPEITADOS. GOSTAR OU NÃO DE HENTAIS É IRRELEVANTE. HÁ MERCADO PARA TODOS E SE A ACEITAÇÃO SERÁ BOA É UM OUTRO ASSUNTO!

Ana Luciana Mendes

APESAR DE NÃO SER UM TEMA QUE EU GOSTE, ACHO QUE É VÁLIDO LANÇAR HENTAI SIM. HÁ GOSTO PARA TUDO!

Paulo Luciano M. Freitas

NÃO gostaria de ver hentais lançados no Brasil. Acho que daria uma imagem negativa aos mangás (que normalmente já sofrem com preconceito!).

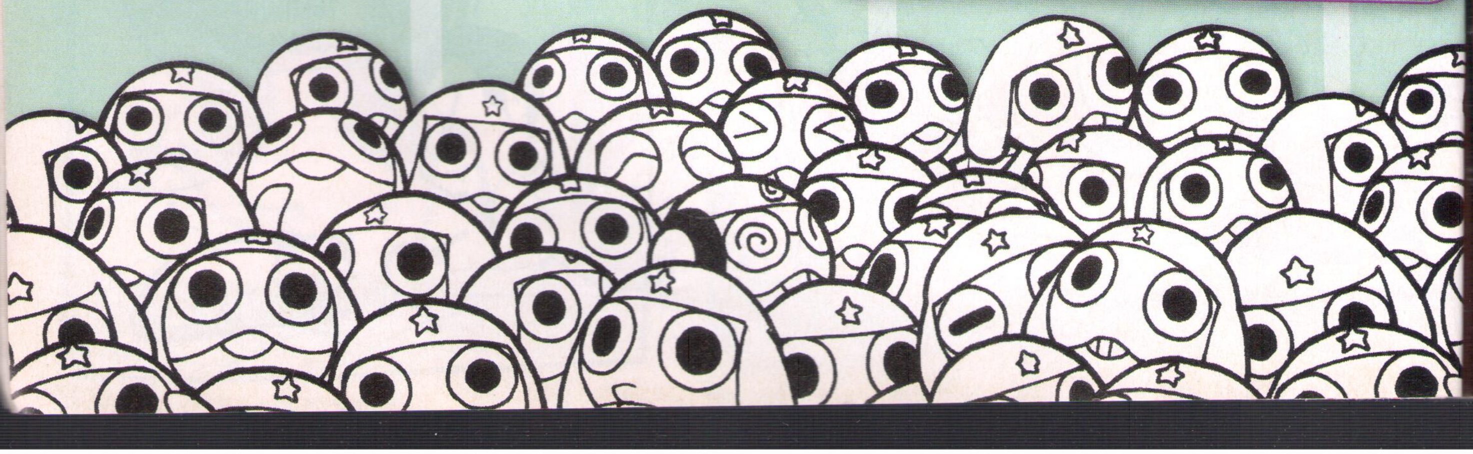
Amanda Pereira

MAS É CLARO QUE SIM! SERIA A ALEGRIA DOS ADOLESCENTES! HEHEHE

Paulo "Sasuke" Lima

SERIA MUITO bacana ver hentais mais pesados nas bancas. Desde que a censura seja respeitada, não vejo nenhum problema nisso.

João Carlos Araújo



nião para
rum.

ostaria
os?

=117602

SÉRIES
UTROS
TAR OU
ODOS E

uma
ormal-
).

entais
de que
o vejo

D&T ALPHA
cê pediu! Rapaz,
dio muito mesmo!
CHATO PERFEITO
Heróis sem defeitos:
saiba como evitar
DRAGON'S BRIDE
Capítulo final. Verdade!
O dragão morreu!
EXCLUSIVO! Pegamos o feiticeiro
variante de PATHFINDER RPG
(e eles deixaram)
Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br
D&D 4E
10 motivos
para você amar
10 motivos
para você odiar
TRILOGIA
TORMENTA
Vectorius vs.
Dragão da Tormenta
TRIUMPHUS
AINDA UM BOM LUGAR PARA MORRER
Malfeitores • Galrasia • Keep on the Shadowfell
RPG
divertido como
você gosta!
EDITORA
escala

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Aventuras na ILHA DA AMBIÇÃO

HUNTER X HUNTER

Por Fábio Garcia

Gon e Killua já passaram por muitos apuros em Hunter x Hunter. Enfrentaram um desafio dificílimo no exame hunter, enfrentaram adversários perigosos na Torre Celestial e ainda encararam um dos grupos mais perigosos do mundo, o Genei Ryodan, em sua estada pela cidade de York Shin. Quando achavam que podiam relaxar com um jogo para JoyStation que tem pistas do paradeiro do pai do Gon, Ging Freecs, os dois garotos se envolvem na mais perigosa caçada que já se meteram. Hunter x Hunter Greed Island e Hunter x Hunter Greed Island Final são os dois últimos OVAs da série e agora são exibidos no Brasil pelo Animax.

> "A animação teve mudanças bruscas: os traços pareciam mais ágeis e mais fiéis ao mangá."

UMA NOVA SAGA, DIRETA EM VÍDEO

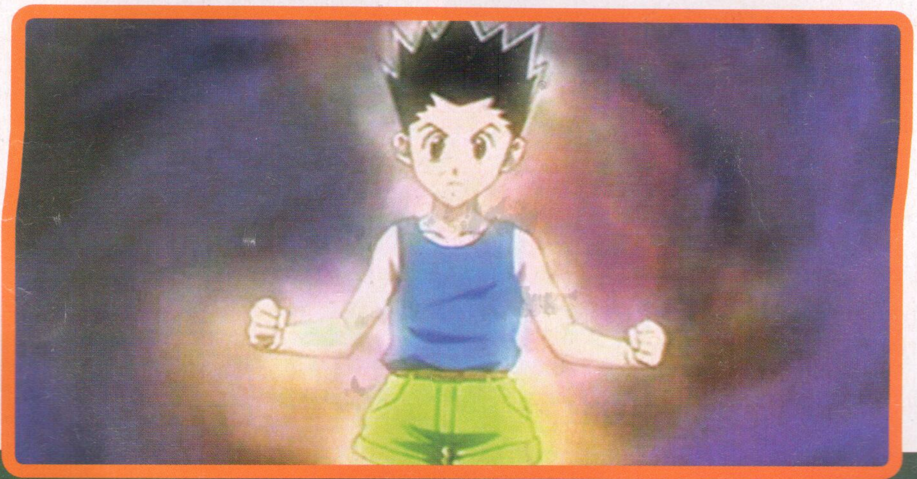
Hunter x Hunter é um mangá que saiu da cabeça de Yoshihiro Togashi, autor de Yu Yu Hakushô, que queria mostrar o mundo de pessoas que caçam objetos raros. O projeto acabou tomando outro rumo, mas a série continuou fazendo sucesso. A popularidade é tão grande que a Shonen Jump, conhecida por pressionar seus autores, deixa o Togashi desenhar em sua própria velocidade (na velocidade de tartaruga manca).

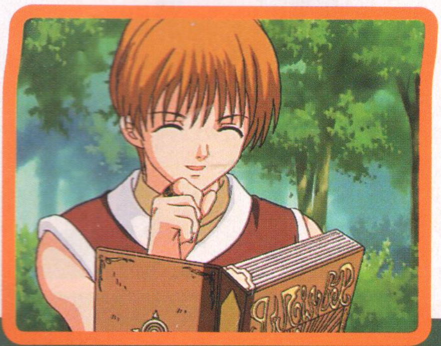
A série logo se tornou um animê de sucesso, mas acarretou um problema: os capítulos não saíam religiosamente em toda edição da Shonen Jump, e o animê era exibido toda semana. Até mesmo séries com autores pontuais, como One Piece, acabam ganhando os episódios fillers (de enrolação) enquanto esperam o autor criar novas aventuras. No caso de Hunter x Hunter o animê fez o que pôde pra compensar a lerdeza de entrega do autor. Além de prolongar, além do necessário, capítulos do mangá (o que causou o ritmo meio lerdo no começo do animê), outras situações foram inventadas para "encher lingüiça" por mais capítulos: até mesmo uma prova inédita do exame hunter foi criada (a missão do barco encalhado).

Inevitavelmente, o animê alcançou o mangá e decidiram, então, encerrar a produção do animê até que tivessem mais histórias. Você provavelmente perguntaria por que o animê foi descontinuado e não foram criadas sagas fillers para enrolar, e a resposta é simples: o animê foi encerrado um pouco antes da parte final de uma saga, logo não daria para enrolar (se bem que Yu-Gi-Oh teve êxito em enfiar uma saga filler no meio de uma saga normal). A saída foi improvisar um final que mostrava todos os membros do Genei Ryodan mortos e os heróis se reencontrando. No final, Kurapaika recebia uma misteriosa ligação e assim acabava a série.

Depois que o autor concluiu a saga do Genei Ryodan, decidiram lançar um OVA de 8 episódios, mostrando o final da história. A ligação era do palhaço Hisoka, que dizia que os corpos dos defuntos não eram verdadeiros. Depois de oito episódios, terminava a saga e os produtores decidiram encerrar o animê, sendo que só retomariam quando o autor terminasse uma nova saga. Surge, então, no mangá, a saga da Greed Island.

Greed Island foi convertida para animação através de dois OVAs, o primeiro com oito episódios e o segundo com dezesseis, totalizando vinte e dois episódios que englobam toda a viagem de Gon e Killua para o misterioso jogo. A animação teve mudanças bruscas: os traços pareciam mais ágeis e mais fiéis ao mangá. Também teve o uso de colorização por computador, além do uso de efeitos especiais para dar um visual mais moderno.





AMBIENTANDO A HISTÓRIA

Vale a pena explicar por que Gon e Killua estavam atrás do jogo Greed Island. Tudo começou quando os dois amigos voltaram para a Ilha da Baleia para que Gon apresentasse Killua à sua família. Isso foi logo depois que os dois haviam aprendido a usar o Nen na Torre Celestial. Lá, Gon recebe uma caixa que era de seu pai, e com seus poderes de Nen foi facilmente aberta. O conteúdo era uma fita k7 e um memory card de videogame. A fita possuía uma gravação da voz de seu pai dizendo que, se Gon quiser vê-lo, terá que ir atrás dele. Já o memory card era de um videogame chamado JoyStation (qualquer semelhança com o console de 32bits da Sony é mera coincidência) e possuía um save (arquivo) de um jogo chamado Greed Island.

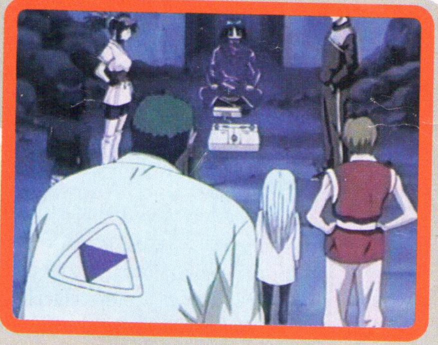
Com uma pesquisa, os garotos descobriram que o jogo tinha pouquíssimas cópias disponíveis, e algumas estavam sendo vendidas no leilão da cidade de York Shin, palco de toda a batalha contra o Genei Ryodan. Na ida para o leilão, eles reencontram Leório e Kurapaika, mas não conseguem comprar uma cópia do jogo. Mas parece que isso não é problema...

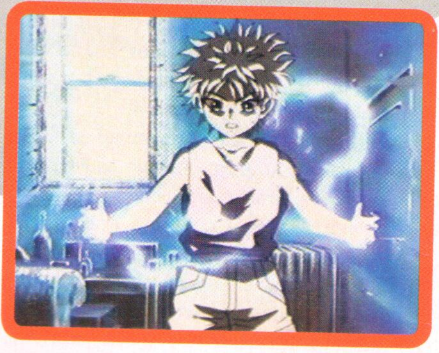
Logo, Gon e Killua conseguem o jogo: um magnata está contratando hunters para jogá-lo. Depois de um teste envolvendo Nen, Gon e Killua, finalmente conseguem entrar no jogo de Greed Island... literalmente! Vale uma explicação agora de como é esse jogo.

Greed Island é basicamente um MMORPG, ou seja, um RPG para ser jogado online com diversos jogadores. O exemplo mais conhecido no Brasil é o Ragnarok Online, embora jogos como World of Warcraft, Everquest, Final Fantasy XI e Phantasy Star Online sejam bem conhecidos por estas bandas. Assim como num RPG clássico de videogame, você entra num imenso mundo virtual e interage com diversas pessoas, só que o grande diferencial dos MMORPG é que as pessoas com que você interage são pessoas de verdade, e não inteligências artificiais.

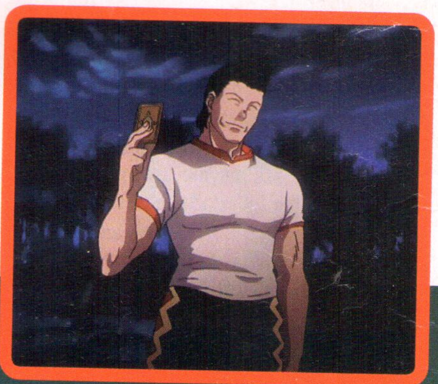
O jogo de Greed Island funciona da seguinte maneira: o jogador vive numa ilha e o grande objetivo é juntar cards raros. Quando junta todos, o jogo termina e a pessoa pode escolher 3 cartas para levar ao mundo real. Para conseguir os cards é simples, tudo o que existe no jogo pode se tornar uma carta, desde uma pedra numa estrada até um bosque inteiro. Cada jogador tem seu próprio livro para guardar cards, e ele surge magicamente para o jogador quando se fala "Book". Nesse livro ele pode colocar qualquer carta, tanto as com número fixo (as que o jogador deve reunir todas para ganhar) quanto as normais. E a qualquer momento, o jogador pode transformar as cartas nos objetos de verdade, basta apenas dizer "Gain".

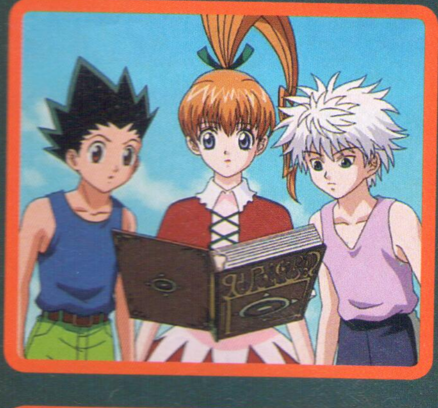
Para evitar que os jogadores se matem para roubar as cartas uns dos outros, a morte de alguém faz com que suas cartas desapareçam. E para estimular uma competição entre as pessoas, há cartas mágicas para usar no jogo, com magias e feitiços úteis para a sobrevivência.

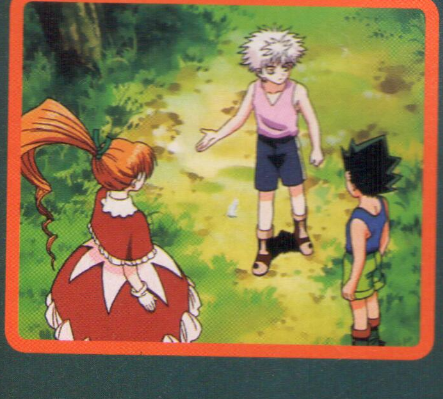




> "Biscuit tem a aparência de uma garotinha inocente, mas na verdade ela é uma velha experiente do uso do nen e está disposta a perder seu tempo ajudando os dois rapazes a maximizarem suas forças."







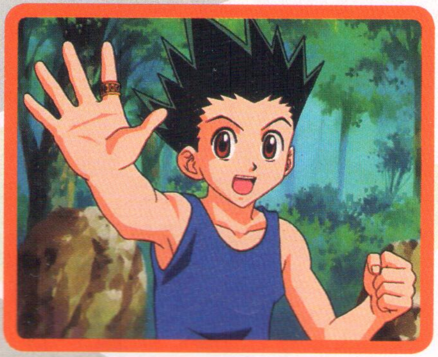
DESAFIOS DA ILHA

Assim que chegam no mundo de Greed Island os dois sofrem bastante para aprenderem as regras. Quando tudo começa a ficar mais fácil, eles reparam o quão perigoso é o mundo do jogo, pois há um misterioso assassino conhecido como Bomber que explode as pessoas. Além de conhecerem jogadores mais experientes, Gon e Killua ficam amigos de uma garota que é uma das personagens mais interessantes da série: Biscuit Krugger.

Biscuit tem a aparência de uma garotinha inocente, mas na verdade ela é uma velha experiente do uso do nen e está disposta a perder seu tempo ajudando os dois rapazes a maximizarem suas forças. Ela tem muito mais idade que aparenta, mas usa seu nen para manter-se com um corpo de garotinha adorável (qualquer semelhança com a Mestra Genkai de Yu Yu Hakushô pode não ser mera coincidência, lembre-se que as duas séries são do mesmo autor). Lógico que os dois recusam num primeiro instante por serem alunos do Mestre Wing, ou seja, não poderiam praticar nen com outra pessoa. E como as coincidências acontecem inclusive nos animês, Biscuit revela-se como sendo a mestra de Wing!

O treinamento de Biscuit (ou Bisuke, como também é chamada) envolveu uma luta contra um canibal chamado Binolt que durou duas semanas para os garotos. No final do treinamento, Binolt sai da ilha e se entrega para a polícia por causa dos crimes que cometeu.

Nesses novos episódios os dois garotos manifestam melhor os seus poderes. Gon une todo seu nen para carregar um golpe especial baseado no Janken (ou o popular Jô-quem-pô, pedra-papel-tesoura). Se usar a pedra, Gon carrega a aura em seus punhos e desfere um soco poderoso. Usando a tesoura, o garoto cria uma espada de aura com seus dois dedos, e usando o papel ele dispara um golpe de nen à distância. O nome do golpe, Jajanken, tem uma origem curiosa: na saga seguinte a Greed Island, um personagem pergunta a Gon qual o nome da técnica dele. Querendo dizer apenas Janken, o garoto acaba gaguejando e diz a primeira sílaba duas vezes, deixando o golpe com o nome de Jajanken. Já Killua aproveita suas experiências passadas com torturas para desenvolver uma técnica baseada na eletricidade, como criando tempestades elétricas de suas mãos e brincando com seu ioiô eletrizado.

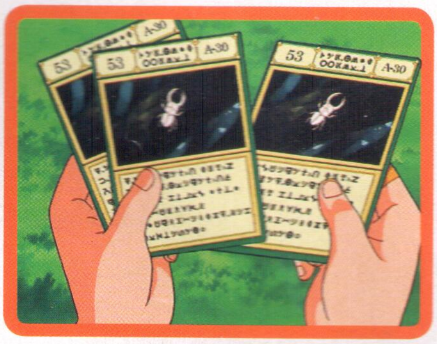


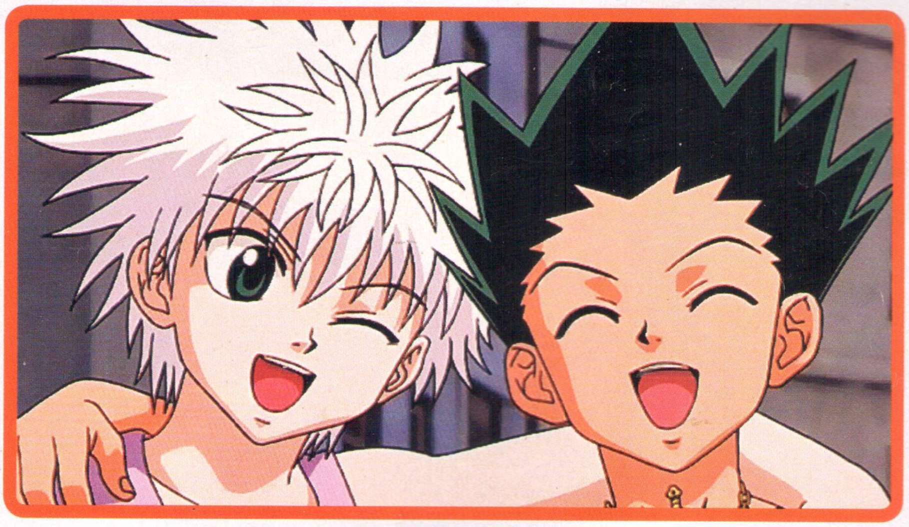
> "Greed Island é uma saga interessante em Hunter x Hunter por trazer um esquema mais tradicional, com um super-vilão e ainda característica de séries que usam card games (Yu-Gi-Oh principalmente)."

Logo, o destino dos personagens se cruza com o do misterioso Gensuru, um jogador que quer reunir todas as cartas. Na verdade, ele é o Bomber e é com ele que Gon trava a batalha decisiva numa luta dificílima. Vale a pena comentar que, embora pareça, essa última parte do OVA não pode ser comparada a cenas semelhantes de outras séries shonen. Mesmo que os três protagonistas se separem para lutar contra os inimigos e Gon enfrente e derrote o vilão principal, isso só ocorreu, pois eles tinham uma estratégia para vencê-lo, pois em nível de força Gensuru é muito mais forte que Gon.

Mas o melhor momento do OVA é a partida de queimada feita para conseguir um card raro. A partida é feita como numa batalha de times, e no time do Gon entram aliados poderosos, como o experiente caçador Tsezugera (que também entrou no jogo por causa do milionário) e até mesmo o palhaço Hisoka, que entrou em Greed Island para tentar recuperar a força de Kuroro (o líder do Genei Ryodan) para enfim enfrentá-lo. O capitão do time adversário é Razor, um gamemaster (uma espécie de pessoa que está no jogo pra manter a ordem e ajudar novatos) do jogo e que está nesse cargo graças ao pai de Gon. Outro momento interessante é quando Killua saí do jogo para prestar o exame hunter. Ele finalmente consegue sua licença e ainda reencontra o Tompa na prova.

No final, quando a pessoa reúne 99 cartas raras da Greed Island, o jogo é interrompido e todos os jogadores participam de uma última prova valendo a última carta. O resultado é inesperado e seria injusto mencionar, mas digamos que no final do jogo Gon consiga se encontrar com uma pessoa que procurava há muito tempo.





CONTINUAÇÃO?

Greed Island é uma saga interessante em Hunter x Hunter por trazer um esquema mais tradicional, com um super-vilão e ainda característica de séries que usam card games (Yu-Gi-Oh principalmente, sendo que essa série dividia as páginas da Shonen Jump com Hunter x Hunter). Esses episódios podem até serem assistidos por quem não conhece a série, pois há uma mudança tão grande nas regras que até os que já conheciam a série têm que aprender muita coisa. Não deixa de ser uma excelente maneira de conhecer o universo do mundo louco do Togashi. Como pecados, a história só tem a completa omissão de Kurapaika e do Leório, mas é perdoável principalmente pela participação deles na saga anterior.

Agora é só esperar o autor terminar a saga seguinte, a das Formigas Quimera, para que a animação retome. Lembrando que essa é uma das melhores sagas do mangá e uma das mais violentas, também. Enquanto isso, é só aproveitar esses novos episódios de Hunter x Hunter.

Por Fábio Garcia

A LÍNGUA da Tribo dos Otakus

NeoTOKYO
BLUE WARRIORS
NeoTOKYO
INVASÃO!
NeoTOKYO
BLEACH
HUNTER X HUNTER

Para quem desconhece o termo otaku, ao ler o título desta matéria imagina que falaremos sobre a linguagem característica de alguma tribo indígena residente nos confins do Acre. Na verdade, o uso de "tribo" é para falar sobre "grupo de amigos" e o uso de otaku é algo que é bom deixar claro qual será usado. Otaku tem uma conotação péssima no Japão, pois retrata uma pessoa sem vida social que vive para suas nerdices, mas em outros países do mundo, como nos EUA, o termo é usado para chamar os fãs do mercado de quadrinhos e animação japoneses. Em alguns outros lugares, como no Brasil, alguns usam o termo para designar pessoas bitoladas pelo mercado de entretenimento japonês. Aqui, usaremos o sentido não pejorativo, ou seja, apenas os dos fãs de animação. Afinal, é interessante saber como essas séries japonesas modificaram o modo de falar de muitos brasileiros.

A LÍNGUA NOS GRUPOS

Estudiosos de gírias explicam facilmente a existência delas. O jovem tem o costume de criar seu próprio linguajar para evitar que os que não façam parte de seu grupo saibam o que estão falando. E, uma vez que a gíria sai do grupo e torna-se popular, ela deixa de ser usada pelo grupinho pela perda do fator ineditismo. Isso explica por que as gírias que a sua mãe usava quando era mais nova não são mais usadas.

Imagine você, garota, dizendo que o garoto que senta atrás de você no colégio é um "pão". Ou então que tal garota que você conheceu na festa é um "brotinho". Mas há as gírias que acabam se mantendo com o passar do tempo, mesmo com algumas modificações. O adjetivo "mala", usado para pessoas que são chatas e sempre incomodam, sempre foi usado. E quando você vai a uma balada e procura a "chapelaria" pra guardar sua bolsa ou mochila. O termo é usado desde as festas quando se tinha que tirar o chapéu, literalmente, para entrar.

As gírias acabam sendo inventadas pelos grupos, mas há outros meios de surgirem e caírem na boca do povo. Um exemplo são os bordões de seriados humorísticos. Quantas vezes você já não ouviu na rua frases de programas de humor de gosto duvidoso: "Vem cá, te conheço?", "Isso não te pertence mais", "To doido, to doido...", "Nos mínimos detalhes" etc., ou então, bordões de novelas. Como a nossa análise é sobre pessoas mais jovens, vamos ver como os animês e mangás emprestam algumas gírias para os otakus brasileiros.

NA ÉPOCA DOS FANSUBERS

Muitos não sabem que antigamente não era fácil ter acesso a animês no Brasil. Hoje, temos canais bons com 24 horas de animação japonesa, além de episódios que brotam na Internet minutos depois de terem sido exibidos no Japão. Antigamente, só conseguíamos as séries legendadas através de fitas VHS enviadas pelo correio ou trocadas em encontros mensais de fãs para exibição de séries.

> "Com o tempo, a Internet veio e acabou com os fansubbers como os conhecíamos. Agora, os fansubbers são sites que disponibilizam gratuitamente as séries legendadas, geralmente num tempo recorde."

Tá, mas o que isso tem a ver com as gírias? — você deve estar se perguntando. A legendagem das séries foi a primeira a acrescentar palavras no vocabulário dos fãs. Como as legendas eram feitas por amadores, eles começaram a colocar uns termos em japonês. Olhando minhas velhas fitas de Love Hina e Karekano, não é incomum encontrar, principalmente na série do estudante na pensão feminina, coisas como Urashima-kun, Urashima-san, Urashima-Senpai e outros. Com o costume dos fãs, e de tanto ver e rever essas fitas, alguns desses sufixos orientais começaram a ser usados entre eles. Que atire a primeira katana (espada japonesa) quem nunca ouviu uma pessoa que curte animês chamando outra com um -kun ou um - chan no final. Mas logicamente se você não tem contato com essas pessoas fica difícil entender o significado desses sufixos, então, acho que cabe uma explicação:

- **KUN:** usado para demonstrar certa intimidade com a pessoa, e é usado mais para homens.
- **CHAN:** o mesmo que o –kun, mas usado mais para mulheres.
- **SENPAI:** É como chamamos nossos veteranos, sejam na escola ou nos esportes. Por exemplo, uma pessoa que está um ano a sua frente no colégio.
- **SAN:** é usado como o nosso "senhor" ou "senhora"

Com o tempo, a Internet veio e acabou com os fansubbers como os conhecíamos. Agora, os fansubbers são sites que disponibilizam gratuitamente as séries legendadas, geralmente num tempo recorde. E as legendas desses outros fansubbers influenciam demais a fala dos que acompanham as séries.

"Nos famosos eventos que temos no país, vemos uma grande concentração de jovens que costumam falar e entender expressões japonesas."

NEO-FANSUBBERS E AS NOVAS GÍRIAS

O atual processo de legendagem, infelizmente, inclui termos e mais termos orientais nas legendas. Para uma pessoa não iniciada, fica difícil entender por que os personagens falam "Irashai masei" (bem-vindo), ou então, "Oyasuminasai" (boa-noite), "Gomenasai" (me desculpe) e outros. Sabe-se lá por que esses fansubbers colocam esses termos que possuem tradução para o português, mas o interessante é saber por que são usados.

Como é de conhecimento público, os jovens sempre buscam parecer descolados. E parte disso é o uso de palavras que os outros não entendam, justamente. Como exemplo, eu posso comentar uma personagem da novela Malhação de algumas temporadas anteriores. Não acompanhei a novela, mas nas minhas zapeadas eu reparava que a vilã usava muitas palavras em inglês apenas para parecer moderninha e superior. Podemos passar essa mesma sensação de modernidade para os otakus, que conseguem essa sensação de superioridade ao usar palavras em japonês.

Nos famosos eventos que temos no país, vemos uma grande concentração de jovens que costumam falar e entender expressões japonesas. Lembro-me em uma das minhas andanças pela praça de alimentação de um evento da vida, vi quatro garotas sentadas a uma mesa, com seus pratos de yakisoba devidamente colocados diante delas. Todas estavam segurando seus hashis (os palitinhos) e falaram com ânimo "Itadakimasu!". Essa frase, que em japonês é usada antes da refeição como se fosse um "Obrigado pela comida", começou a ser usada por esses fansubbers ao invés da tradução. Com isso, muitos fãs foram adquirindo o hábito de falá-las. Isso acabou influenciando as séries dubladas e, principalmente, os mangás.

Como os fãs começaram a usar esses termos, e esses mesmos fãs costumam fazer um barulho considerável na Internet, foi questão de tempo até que os mangás começassem a dirigir a linguagem a imitar esse pequeno público, e acaba segmentando o mangá. Aqui tem a explicação: em um de seus primeiros mangás, Vídeo Girl Ai, a Editora JBC colocou uma nota explicando por que chama a personagem Ai de Ai-Chan, e a solução foi tomada por causa da interjeição de dor que é idêntica ao nome da garota loira. Hoje, se pegarmos qualquer mangá de qualquer editora, encontramos uma chuva de –chan, -kun e outros desnecessários termos em japonês, colocados apenas para agradar uma pequena parcela de leitores.

Não só nos mangás, no animê isso é ainda pior. Na série Love Hina, que foi exibida no Brasil pelo Cartoon Network e pela PlayTV, inexplicavelmente os tradutores começaram a usar –chan e –kun na série, causando confusão no público leigo (principalmente se considerar que num programa dublado não dá pra exibir notas de rodapé). Os fãs foram à loucura com o uso de suas gírias, mas se esqueceram que não são todos que têm a obrigação de conhecê-las.

DICIONÁRIO OTAKU NA INTERNET

Na Internet podemos encontrar de tudo, e por que não uma coletânea de palavras usadas pelos otakus brasileiros? No site de relacionamento Orkut existe uma comunidade chamada Dicionário Otaku (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=5762042), que, além de conter as gírias, possui tópicos para as pessoas pedirem traduções de frases em japonês.

Num tópico que serve para dizer o significado das palavras usadas pelos otakus, temos uma mensagem que é a seguinte:

"Yoooooo Minna-chan!!
Olha eu aqui d novo ;P
Nyaaaaaaaa...."

É um ótimo exemplo de como se comunicam os otakus brasileiros. Temos o uso do "Yo" ao invés no nosso tradicional "Oi". Vemos também o "Minna-chan" (no original é Minna-san) que é um modo de dizer "pessoal". Por fim, temos o "Nya", que funcionaria como uma onomatopéia para o miado de um gato, freqüentemente usado em séries de animê pelo clichê de personagem menininha-fofinha-bonitinha (ou "Kawaii", usando os termos otakus mais freqüentes).

Uma reportagem em vídeo interessante pode ser encontrada no link http://br.youtube.com/watch?v=d6rqU1FwAxg, o problema é que o vídeo é em espanhol, mas dá pra entender bem o que se passa e descobrir mais da linguagem que usamos.

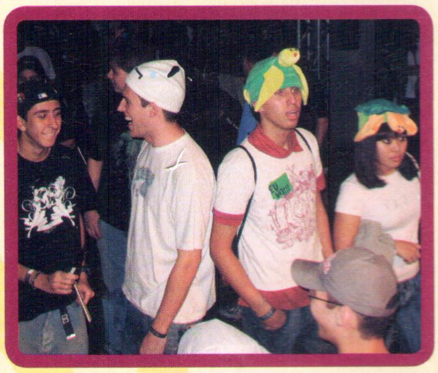
DIRETO DA TV

Mas nem só de fansubbers é feita a linguagem dos otakus brasileiros. Assim como as nossas novelas acabam ditando o modo de falar das pessoas, os animês dublados podem gerar o mesmo fascínio por aqui.

Lá pelos idos de 2000, com a exibição da saudosa Sakura Card Captors pelo Cartoon Network e, principalmente, pela Rede Globo, tornou comum o uso de "ai, ai, ai" entre os mais jovens. A criadora do bordão "ai ai ai Yukito" foi a própria dubladora da caçadora de cartas, Daniela Piquet, que revelou em eventos que inventou a frase pois o roteiro sempre ficava menor que o tempo da fala, então, acabou improvisando e criando uma marca registrada da série. Mesmo o sucesso de Pokémon trouxe algo para os otakus brasileiros: o personagem Ash tinha o péssimo hábito de falar sempre "Legal!" quando fazia algo certo, e isso acabou se tornando marca registrada do personagem, assim como presença garantida na fala de pessoas em eventos.

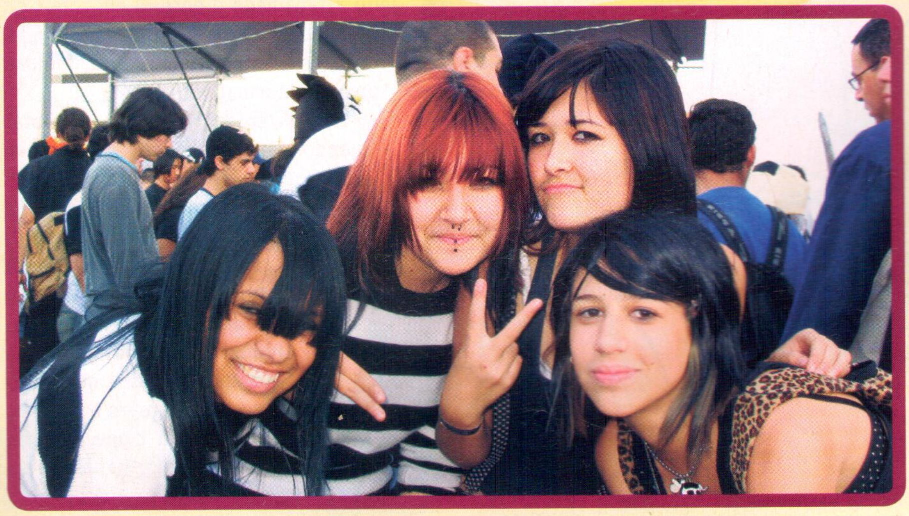
Não só palavras simples e em português se tornam populares. Em 2002 a Rede Globo exibiu a novela O Clone, que introduziu diversas palavras usadas pelos muçulmanos e que acabou "caindo no gosto" do público. Eu mesmo, algumas vezes, me pego falando "harãm" ao invés de "pecado" ou então "maktub" ao invés de "algo que está escrito pelo destino". Nos animês Di-Gi Charat Nyo, as personagens principais têm o costume de falar "nyo" ao final das frases, e isso foi mantido na nossa dublagem. Mesmo sabendo que a onomatopéia que simula um miado não é exclusiva desse animê, percebo nos eventos que a pronuncia dela se tornou bem comum. Já o nosso querido animê do ninja loiro Naruto introduziu palavras como "hokage", "jutsu" e muitas outras, além de palavras mais conhecidas e usadas no Japão como "senpai" (veterano) e "sensei" (professor).

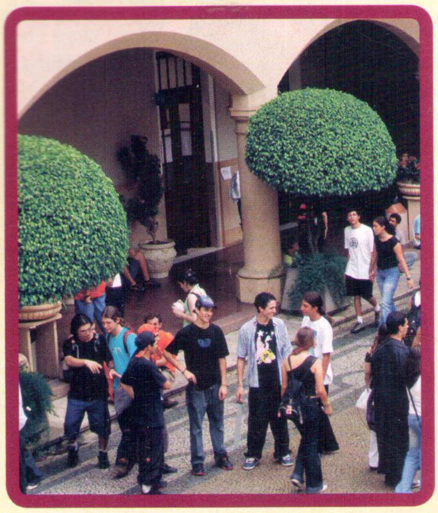
"Não só palavras simples e em português se tornam populares. Em 2002 a Rede Globo exibiu a novela O Clone, que introduziu diversas palavras usadas pelos muçulmanos e que acabou "caindo no gosto" do público."



NO FIM

É muito interessante de se perceber como os animês e mangás podem mudar o jeito de falar de pessoas. Assim como é interessante que qualquer produto audiovisual pode modificar a fala do telespectador, como as citadas telenovelas. Longe de isso ser algo ruim, apenas mostra o quão vasta é a popularidade do programa. Para os pais um pequeno aviso: não fiquem preocupados se incomoda esse jeito de falar dos seus filhos; com o final da adolescência, isso tudo tende a acabar. O que resta é apenas você saber a diferença de um "jutsu" para um "itadakimasu" para evitar confusões na hora de conversar com seu filho.

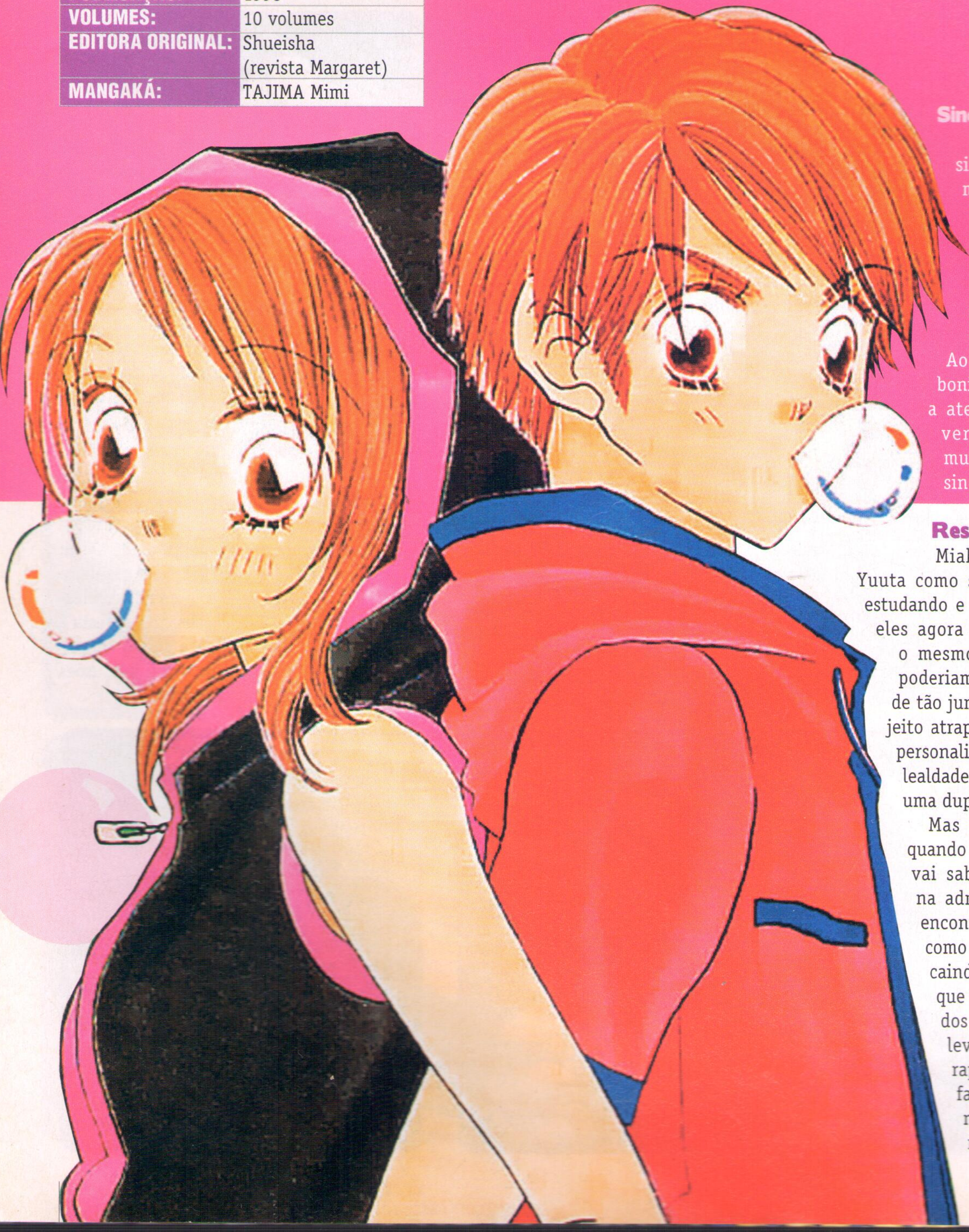




Por Sett

Koi Suru 1/4

PUBLICAÇÃO:	1998
VOLUMES:	10 volumes
EDITORA ORIGINAL:	Shueisha (revista Margaret)
MANGAKÁ:	TAJIMA Mimi



Sinopse

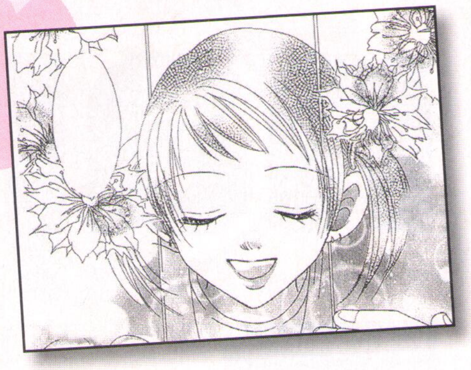
Yoshida Miake é uma garota simpática que estuda e mora no mesmo lugar que seu melhor amigo, que a conhece desde que nasceram. O problema é que as crianças crescem e a Miake começa a notar que seu amiguinho cresceu também e passa a se interessar por ele. Ao mesmo tempo, ela conhece o bonito "Black-kun" que vai chamar a atenção dela por falar algumas verdades. Beijos, amizades e muita confusão fazem parte deste singelo mangá.

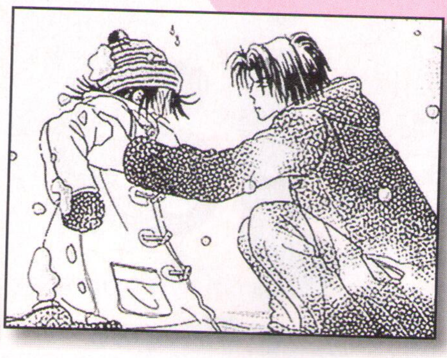
Resenha

Miake sempre viveu ao lado do Yuuta como se fossem irmãos. Brincando, estudando e morando nos mesmos lugares, eles agora fizeram um teste para cursa o mesmo colégio. Os dois quase que poderiam ter nascidos da mesma mãe de tão junto que convivem. Ela, com seu jeito atrapalhado e doce, e ele com uma personalidade que mistura sinceridade, lealdade e entusiasmo infantil, formam uma dupla imbatível.

Mas as coisas começam a mudar quando numa manhã, bem cedo, Miake vai saber se eles passaram ou não na admissão para a escola, que ela encontrar uma figura toda de preto, como se manchasse a neve que estava caindo. A figura é um garoto alto que está olhando no painel as notas dos alunos classificados. A garota leva um grande susto quando o rapaz vestido de preto a encarar, fazendo que ela tropece e caia na neve. Somente depois que o rapaz vai embora que ela nota

"Talvez valha a pena dar uma olhada num shoujo que somente teria quatro volumes e acabou por se prolongar para 10 volumes."

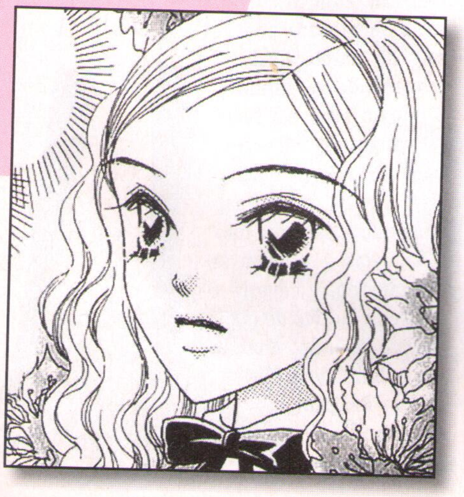




que o escuro visitante, que ela apelidou de "Black-kun", deixou um sinal de sua passagem, um brinco prateado.

Miake vai a uma loja para saber sobre o brinco, que descobre ser bem valioso. Enquanto isso, no lado de fora da loja, Yuuta vê uma bicicleta maravilhosa, que daria tudo para poder andar, ele pede ao dono para poder brincar um pouco, mas o proprietário está apressado e diz que talvez quando eles se reencontrarem. Yuuta, também como a Miake, coloca uma alcunha no desconhecido, chamando-o de "Bike-kun". No primeiro dia de aula, os dois amigos reconhecem que o "Black-kun" e o "Bike-kun" são a mesma pessoa e que estuda na escola deles. Seu nome é Nachi.

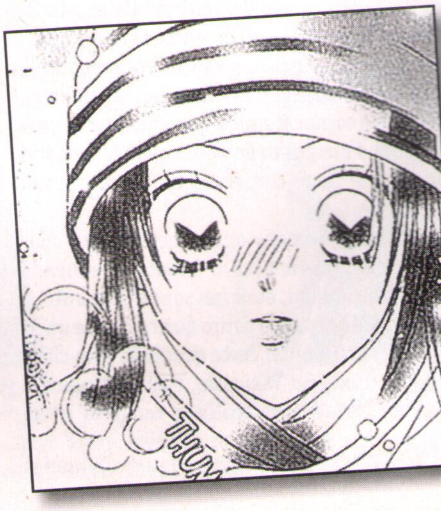
Nachi tem a altura e o porte de um modelo, mas invariavelmente sempre dorme nas aulas. Quando a Miake tenta devolver o objeto que ele tinha deixado cair no dia que se conheceram, Nachi primeiro diz que não é dele, depois, com a insistência de Miake, ele a trata mal, levando a garota a pensar que Nachi não somente se veste de preto, mas está absorvido pela escuridão que não deixa ninguém chegar perto, além de ser um tipo mal-educado. Depois disso, Miake bem que gostaria de se livrar dele, mas como o rapaz está sentado ao lado dela na mesma classe e dormindo, isso se torna impossível. Além disso, o Nachi tem por hábito trocar os beijos e a satisfação garantida das alunas pelo lanche da escola.



Miake já conseguiu fazer rapidamente amizade com várias meninas da sua classe, menos com Asami Itsuki, que insiste em ignorá-la todas as vezes que ela tenta começar uma conversa. Asami é uma garota popular e bonita, tem os cabelos ondulados e sempre rechaça as investidas dos rapazes.

No começo, não temos como saber o porquê da raiva pela Miake, se é ciúmes ou inveja, somente há uma certeza, mesmo admirando a alegre amiga do Yuuta, Asami deixa claro que ela nunca será uma amiga e que a odeia. Mas isso não vai fazer a Miake ficar por muito tempo chorando pelos cantos. Por isso, como o Yuuta entrou para o time de futebol e não tem muito tempo para conversar com ela, a garota resolveu se tornar membro de algum clube, se voluntariado para iniciar um clube de jardinagem na escola.

Yuuta foi criado somente pelo pai, sendo uma simpatia de rapaz. A mãe da Miake de vez em quando manda a garota levar uma refeição ao rapaz ou mesmo chamá-lo para jantar, já que o pai deste está trabalhando e fica muito ocupado. Mas o amiguinho de infância está mais alto e se transformou de repente em um bonito rapaz, que está fazendo o coração dela bater mais rápido. O grande problema é que se confessar para Yuuta que sente mais que o velho sentimento de coleguismo por ele, pode destruir a grande amizade que eles têm desde pequenos, além de levar o maior "fora" de sua vida. E se isso não fosse pouco, para dar uma reviravolta total na cabecinha de vento da Miake, ela suspeita que o esquisito Nachi sinta algo por ela e que o Yuuta talvez já esteja gostando de outra garota.

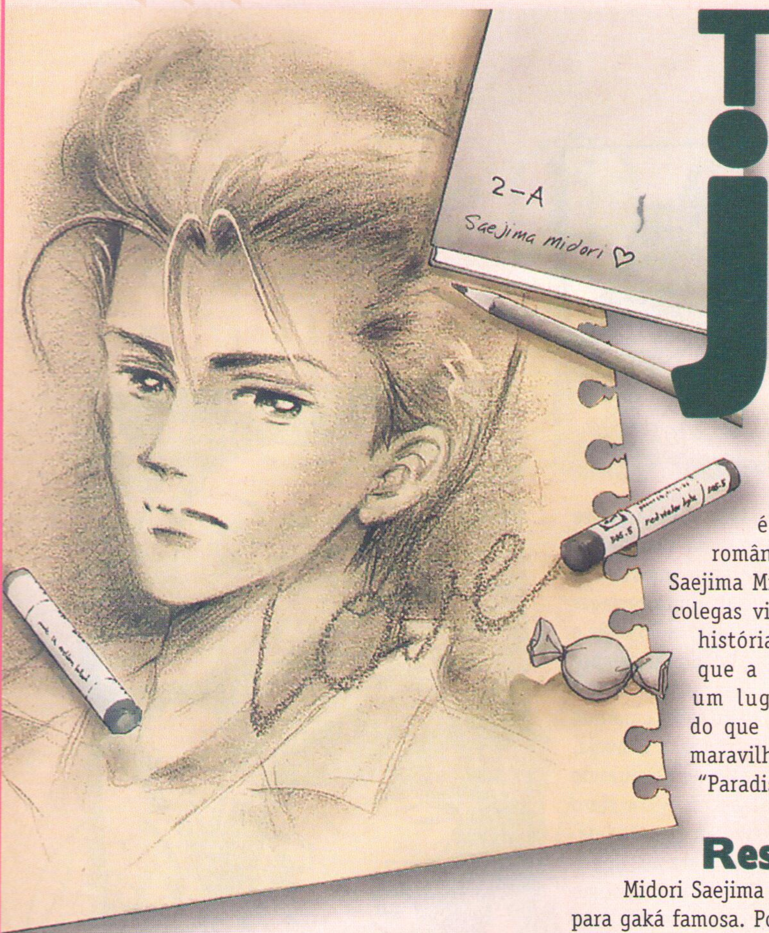


Ah! Para quem ler o primeiro volume, ainda recomendo a história extra que vem no final dele. Ela trata de uma garota que quer fazer com suas próprias mãos um presente para alguém que ela gosta, mas não tem habilidade manual nenhuma. Por isso, resolve entrar para um clube na escola onde ensina a fazer trabalhos manuais. Achei parte da linha vermelha no fim da história bem romântica e fofa e me lembrou uma cena de um desenho da Disney.

Além deste, a mangaká Tajima Mimi lançou "Aoi Spice" e "Ichigo Channel". A mangaká se desenha como alguém vestida de coelhinho (mimi é "orelha" em japonês) e tem um temperamento muito doce; nos recados que ela escreve para as suas leitoras, demonstra ser uma mulher bem tímida. "Koi suru 1/4" é um shoujo escolar com todos aqueles clichês que adoramos ler e que mesmo sabendo de algumas coisas que poderão ser óbvias nestes romances, não há como não torcer e pensar como terminará os personagens. Talvez valha a pena dar uma olhada num shoujo que somente teria quatro volumes e acabou por se prolongar para 10 volumes.

Por Sett

Tenshi nanka ja nai



Sinopse

Tenshi nanka ja nai é uma comédia escolar romântica no qual a talentosa Saejima Midori vai junto aos seus colegas viver além de uma linda história de amor, irá mostrar que a escola pode se tornar um lugar mais interessante do que podemos imaginar. Um maravilhoso mangá da autora de "Paradise Kiss".

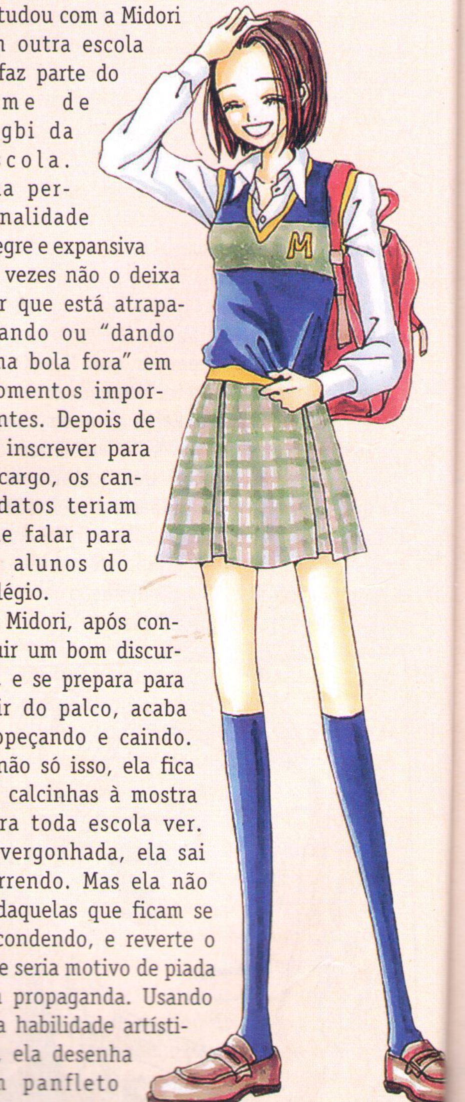
PUBLICAÇÃO:	1992
VOLUMES:	8 volumes
EDITORA ORIGINAL:	Shueisha
MANGAKÁ:	YAZAWA Ai

Resenha

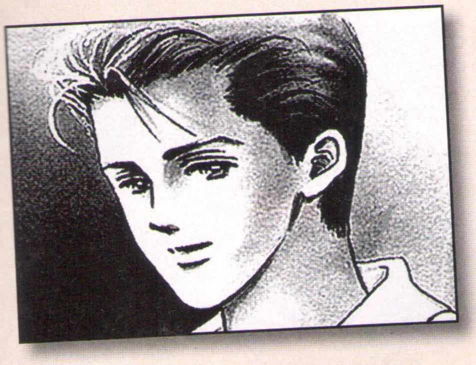
Midori Saejima tem um enorme talento para gaká famosa. Por isso, ela participa das aulas de artes da bonita professora Mak o desenho, e seu sonho é se tornar uma man i-san, onde é a aluna mais dedicada. Além de talentosa, ela é uma garota que conquista facilmente a amizade dos colegas, pelo seu jeito doce e forte, pela sua presença naturalmente amiga.

Como a escola onde a Midori está estudando foi inaugurada naquele ano, todos estão ansiosos com a eleição do conselho estudantil. Por isso, não é de estranhar que pela simpatia e forma comunicativa como age, todos os companheiros de classe peçam para que ela se candidatasse a presidente, para representar a turma na eleição. Além da Midori, estão concorrendo também ao cargo Mamiya Yuuku, uma jovem bonita e séria, que leva o estudo muito a sério e vem de uma família abastada. Apesar do começo gelado entre ela e a Midori, aos poucos, as garotas vão se entendendo, e pela personalidade correta e fiel da Mamiya, ela vai se tornar a amiga que qualquer pessoa gostaria e um ponto de apoio quando a Midori precisa de bons conselhos ou de um puxão de orelha.

Entre os homens que concorrem ao conselho estudantil está o bonito e educado Takigawa Suuichi, ele é um sonho de garoto, e é a personificação do genro que toda mãe quer. A Mamiya parece ter certa quedinha pelo charmoso e tranqüilo Takigawa. Mas continuando os candidatados masculinos temos o Akira Sudou, um rapaz que usa topete como nos anos sessenta e tem um jeito meio agressivo de lidar com as pessoas, mas ele é uma pessoa firme e correta. Ao contrário da sua aparência, ele tem um bom comportamento na escola e desperta o interesse da Midori assim que ela o vê. E, por fim, e não menos importante, Kono Bunta, um rapaz que estudou com a Midori em outra escola e faz parte do time de rúgbi da escola. Sua personalidade alegre e expansiva às vezes não o deixa ver que está atrapalhando ou "dando uma bola fora" em momentos importantes. Depois de se inscrever para o cargo, os candidatos teriam que falar para os alunos do colégio.



Midori, após concluir um bom discurso, e se prepara para sair do palco, acaba tropeçando e caindo. E não só isso, ela fica de calcinhas à mostra para toda escola ver. Envergonhada, ela sai correndo. Mas ela não é daquelas que ficam se escondendo, e reverte o que seria motivo de piada em propaganda. Usando sua habilidade artística, ela desenha um panfleto que a mostra



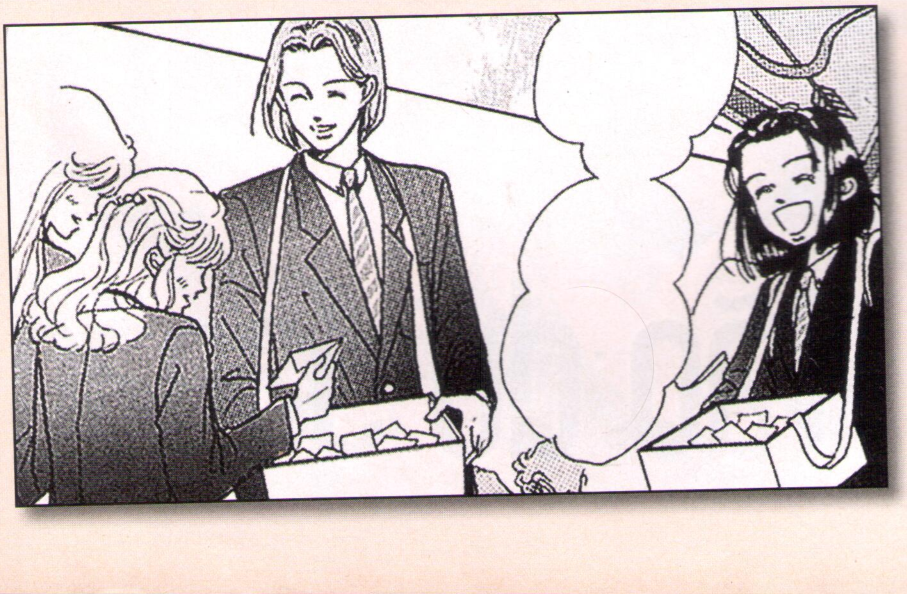
como se ela fosse um anjinho com a calcinha vermelha aparecendo. Logo aí vocês percebem que a Midori não é daquelas protagonistas molengas que se curvam ou ficam eternamente sofrendo. Não, ela é decidida e animada, mas ao mesmo tempo verossímil, ou como já ouvi comentarem, ela é uma garota que você pode encontrar em qualquer escola e que realmente existe na vida real.

Se ela ganhará a presidência ou não, somente lendo este maravilhoso mangá para descobrir. Mas, logo aviso que esse é somente um pequeno pontapé para uma boa história de amor e amizade, que vai conquistar os fãs de shoujo antes que eles nem mesmo tenham terminado o primeiro volume. Assim, depois que passar a eleição, o conselho estudantil irá ter que organizar o primeiro festival da escola, que de tão bem realizado nos faz querer realmente participar de uma escola como a da Midori. Além disso, o que poderia ser uma história sobre fatos comuns como é a vida escolar, se torna uma viagem por um universo empolgante, e que quando pensamos que tudo está acertado e a mangaká não tem para onde ir, ela nos surpreende e acrescenta uma nova seqüência e direção na vida dos personagens, deliciosamente alongando a história. Assim, o que pode parecer que finalmente está resolvido e que algum casal está formado aparece de repente uma nova rival ou um problema, tornando o leitor ainda mais ansioso para saber o que vai realmente acontecer no fim.

Outro momento legal é quando aparecem os atributos criativos da Midori que sempre dão um charme a mais na história. Como quando ela resolve tornar os alunos do colégio personagens para promover o festival, o que vai trazer ao colégio boas risadas e aos "parodiados" um ataque de gritos. Desconfio que a mangaká Yazawa Ai pôs muito dela para construir uma personagem tão verdadeira e simpática.

Depois do licenciamento de "Paradise Kiss" (Conrad) e "Nana", acredito que é bem apropriado fazer a resenha deste mangá de quem os fãs colocaram carinhosamente o apelido de "Tennai". Apesar de ser mais antigo e menos famoso, Tennai é entre os mangás da Yazawa, o que mais gosto, porque todos os seus personagens me conquistaram rapidamente. Não há como não torcer pelo sucesso da Midori ou não ser fisgado pelo jeito rebelde sem causa do Akira, com seu topete e sua moto ou ainda não se apaixonar pelo gentil Takigawa (meu favorito). Entre os shoujos mais vendidos de todos os tempos no Japão, o mangá ficou na 29ª posição, o que já é muito importante, haja vista o número astronômico de diferentes mangás que saem toda semana no país.

O desenvolvimento do enredo no mangá mantém o interesse do leitor, e a trajetória dos personagens não é enfadonha ou decepcionante no final. "Tenshi nanka ja nai" (Eu não sou um anjo) é um mangá que com toda certeza eu quero ver no Brasil.



Yakitate Japan, O Pão do Japão

Por Fábio Garcia

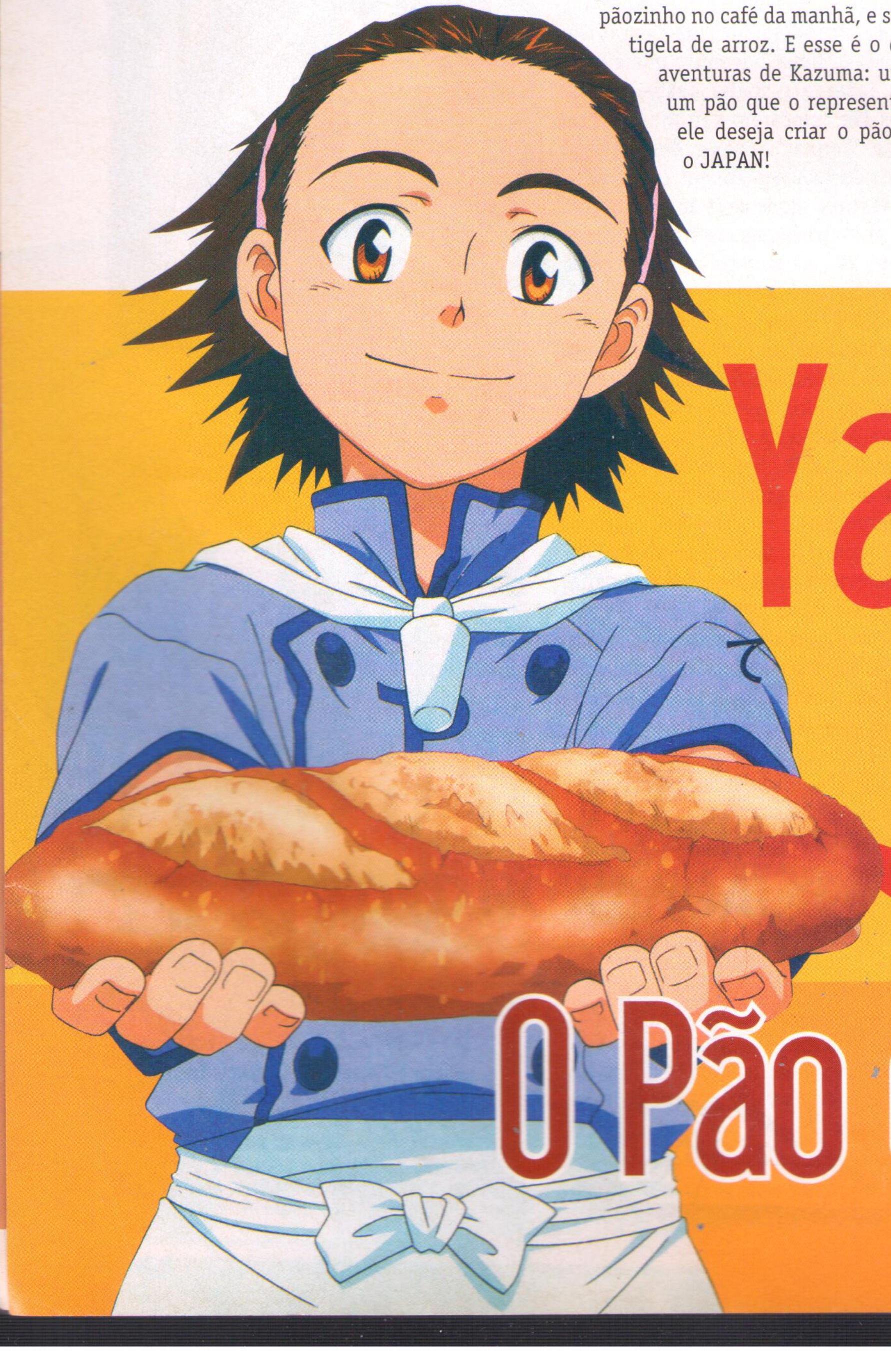
A indústria japonesa de quadrinhos é conhecida por ter obras destinadas a um público muito variado. Enquanto há mangás para crianças recém-alfabetizadas, há também os mangás para garotos, garotas, adolescentes, adultos e até mesmo gêneros muito específicos como "para viúvas de 40 anos" ou "para assistentes administrativos". Os temas também são muito variados, mas no fundo todos possuem o intuito de ajudar o leitor a se tornar uma pessoa melhor. E aqui chegamos a uma série shonen (para garotos) muito popular no Japão, que trata dos desafios do jovem Kazuma Azuma que sonha em se tornar o melhor... padeiro!?

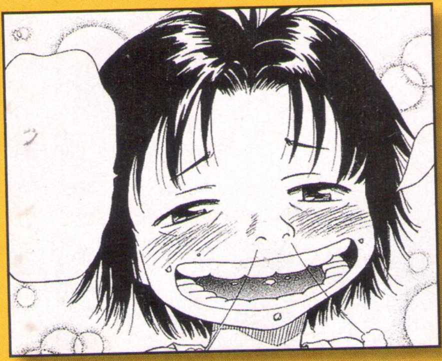
Introdução à panificação

Pode-se dizer que o pão é uma das receitas mais populares do mundo. Cada cultura acaba adaptando a receita para a sua região de acordo com a disposição de ingredientes e acompanhamentos, e esse pão acaba ganhando uma nacionalidade. Assim como há o pão indiano, feito para se comer com curry há outros pães famosos, como o francês, que compramos nas padarias. Apenas um pão extremamente popular no país ganha essa nacionalidade. Como o pão foi introduzido no Japão com a "invasão" ocidental depois da Segunda Guerra Mundial, a receita ainda sofre muita resistência, principalmente entre os mais velhos. Lá, ao contrário daqui, não se tem o costume de comer um pãozinho no café da manhã, e sim uma boa tigela de arroz. E esse é o cenário das aventuras de Kazuma: um país sem um pão que o represente, por isso ele deseja criar o pão do Japão: o JAPAN!

Agora sim a história

Num dia de sua infância, o jovem Kazuma conheceu um padeiro graças à sua irmã. Ele fazia pães deliciosos, mas seu negócio não ia bem por causa das baixas vendas, por causa da já falada resistência ao pão. Mas Kazuma achou deliciosa a iguaria, e um dia teve que

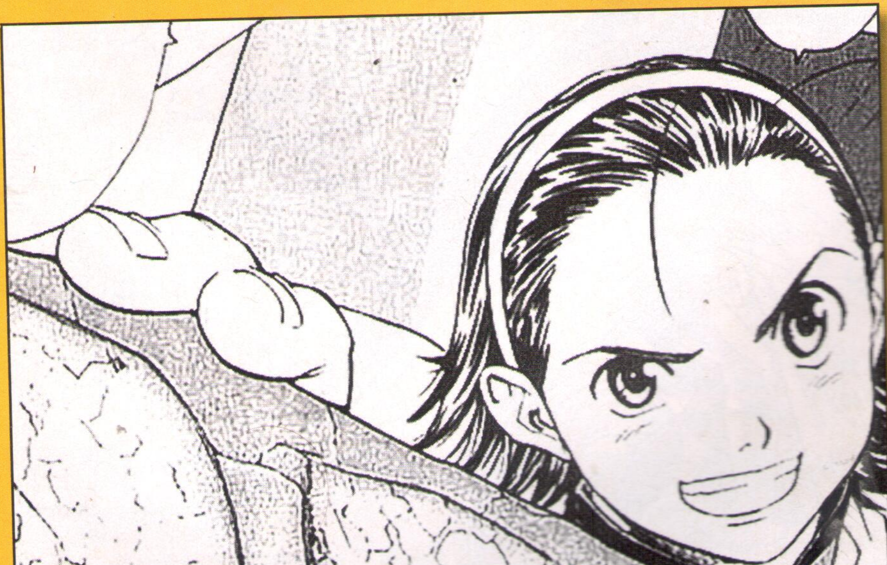




ficar com o padeiro enquanto sua irmã ia para a escola. Lá, ele ensina o garoto a fazer sua própria massa de pão, enquanto isso ele revela seu sonho para o pequeno: seu sonho é criar um pão tão gostoso que façam os japoneses pararem de comer arroz no café da manhã... um pão mais gostoso que arroz, que será conhecido como o verdadeiro pão japonês. E o nome do quitute é JAPAN. Há uma explicação sobre o nome: Japan, além de ser a palavra Japão em inglês, é a união de "Ja" (que tem a ver com Japão) e "Pan" (palavra japonesa derivada do português, que significa "pão"). Então Japan é o "Pão do Japão".

O pequeno Kazuma se sensibiliza com o padeiro, e decide fazer seu avô comer pão. Seu avô é um veterano de guerra que odeia qualquer influência ocidental, preferindo comer um clássico arroz nas manhãs. Mas as tentativas dão erradas (pois o velho inventou de comer o pão acompanhado de arroz), até que o padeiro decide fazer uma pequena mudança na receita do pão. Ao invés de usar leite, ele usou leite de soja, para melhor se adequar ao gosto do arroz que acompanha. O resultado foi surpreendente: o avô adorou o sabor e o pequeno Kazuma teve a primeira lição de panificação, que se deve mudar a receita do pão de acordo com o acompanhamento. Seu mestre (cujo nome o garoto não sabe) notou que Kazuma tem uma habilidade especial: ele possui mãos solares. São mãos que possuem uma temperatura perfeita para ativar a ação do fermento mais rapidamente, tornando o pão mais gostoso. O padeiro foi embora para a Tóquio depois disso (pois lá ele conseguiria aperfeiçoar o Japan), mas Kazuma o considerou como mestre e decidiu seguir com o sonho de criar o Pão do Japão.

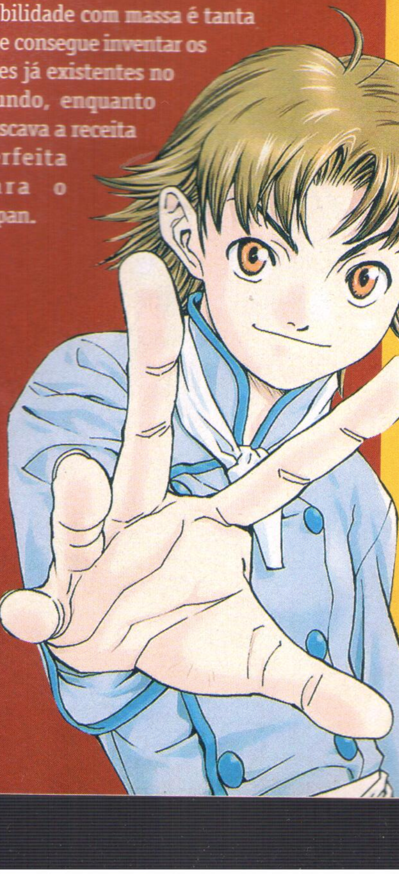
Agora, no tempo presente, o jovem Kazuma decide juntar suas tralhas e se mudar para Tóquio para aperfeiçoar seu Japan e trabalhar na famosa padaria Pantasia. Mas entrar lá não será nada fácil, pois Kazuma terá de enfrentar um teste rigorosíssimo para entrar no seleto grupo de funcionários da padaria. E é nesse teste que ele conhece seus novos amigos: Kyousuke Kawachi, seu rival no teste, que se torna grande amigo ao ver a bondade de Kazuma, Tsukino Azusagawa, que misteriosamente tem alguma influência na cadeia de lojas da Pantasia, e por fim, Kai Suwabara que se torna rival mortal de Kazuma.



"Desde pequeno ele criou mais de cinqüenta receitas diferentes de Japan, identificadas por números, mas nunca estudou as receitas de pão francês, pão italiano etc., ou seja, ele só sabe fazer Japan!"

Personagens Carismáticos

Trocadilhos à parte, os personagens de Yakitate Japan são muito bem temperados e têm suas características bem definidas. Kazuma é o típico herói shonen (histórias para garotos) atual, pois é ingênuo como uma criança e possui uma grande habilidade especial, as já citadas mãos solares. Outra observação interessante sobre o jovem padeiro é seu desconhecimento sobre vários tipos de pães. Desde pequeno ele criou mais de cinqüenta receitas diferentes de Japan, identificadas por números, mas nunca estudou as receitas de pão francês, pão italiano etc., ou seja, ele só sabe fazer Japan! Só que a grande inventividade de Kazuma é demonstrada agora, pois cada um dos Japans feitos pelo garoto são versões de outros pães mundiais que ele inventou sozinho. Sua habilidade com massa é tanta que consegue inventar os pães já existentes no mundo, enquanto buscava a receita perfeita para o Japan.

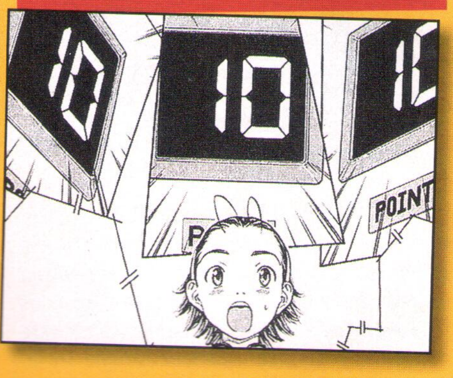


Nos outros personagens, também há o clássico "inimigo que vira amigo" no Kyousuke, o rapaz no começo simplesmente odiava Kazuma e fez de tudo para atrapalhá-lo nas provas da Pantasia. Mas ao ver Kazuma abrindo mão de uma chance de ouro apenas para ajudar a um completo desconhecido, Kyousuke acaba se redimindo e se torna parceiro inseparável do jovem padeiro. E na categoria "personagens estranhos", temos o excêntrico gerente da Pantasia de Tóquio que ensina Kazuma a fazer um pão realmente gostoso... para cavalos!? Pode ter certeza que não faltarão personalidades bizarras em Yakitate Japan.

O Mangá

A obra é de autoria de Takashi Hashiguchi e foi publicada na Shonen Sunday (a mesma que publica Inuyasha) e teve grande êxito com o público. A série durou ao todo 26 volumes de 200 páginas cada e foi publicada de 2002 até o começo de 2007. A Sunrise também aproveitou o sucesso para lançar um animê de Yakitate Japan, que durou 69 episódios e terminou antes do mangá, deixando a história sem um fim definitivo.

> "O autor teve a idéia de criar essa série porque desde pequeno sempre foi interessado no assunto, e queria transmitir isso em um mangá."

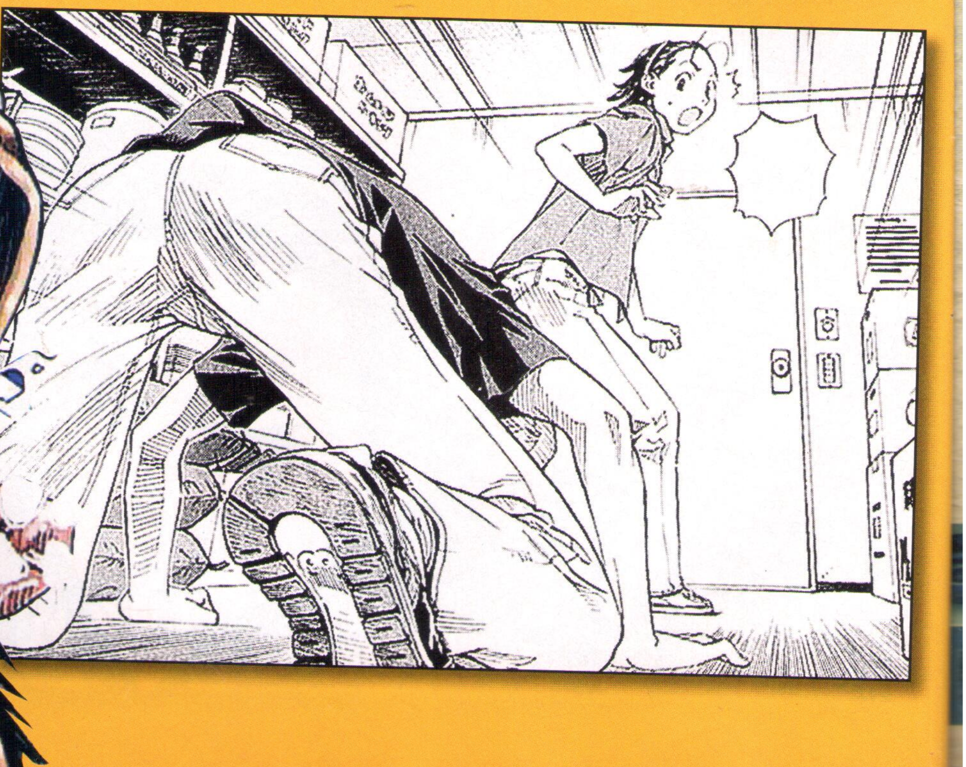


O sucesso da história foi tanto que incentivou várias pessoas em todo o Japão a procurarem escolas de culinária para aprenderem a fazer a iguaria. O autor teve a idéia de criar essa série porque desde pequeno sempre foi interessado no assunto, e queria transmitir isso em um mangá. E também contou com a ajuda de um padeiro profissional para ajudá-lo nos detalhes, para evitar eventuais gafes.

Mesmo sendo um mangá sobre culinária, há bastante ação e lutas contra o tempo (afinal não se pode deixar o pão queimar, não é mesmo?), não deve nada a mangas shonens famosos como Dragon Ball e Naruto.

Por trás da história, há uma discussão interessante, tendo o autor mostrando a eterna briga dos valores japoneses resistindo aos valores ocidentais. O avô do Kazuma no começo da história é uma personificação de todo o espírito japonês, e o próprio Kazuma representa a nova geração que nasceu influenciada por toda a cultura ocidental. E o sonho do Kazuma de criar o Japan reflete o sonho do Japão em divulgar pelo mundo a sua cultura, mesmo ela sofrendo vários baques depois da Segunda Guerra Mundial.

No fim, o que vemos é uma excelente aula de culinária ministrada por Kazuma. E não só lição de cozinha, como também lições para toda a vida. O que resta é torcer para que essa série seja publicada no Brasil, quem sabe ela não motiva alguém a criar o Pão do Brasil? Enquanto esperamos, é bom ler Yakitate Japan, enquanto se come um bom pão com manteiga.



SÓ HÁ UM CAMINHO
PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.
O SUCESSO!

Bloco de Desenho Comix
Tamanhos A4 e A3

Desenhando Anatomia Figura Humana
Por Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 1

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 2

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 1

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 2

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla

Guia Oficial DC Comix Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

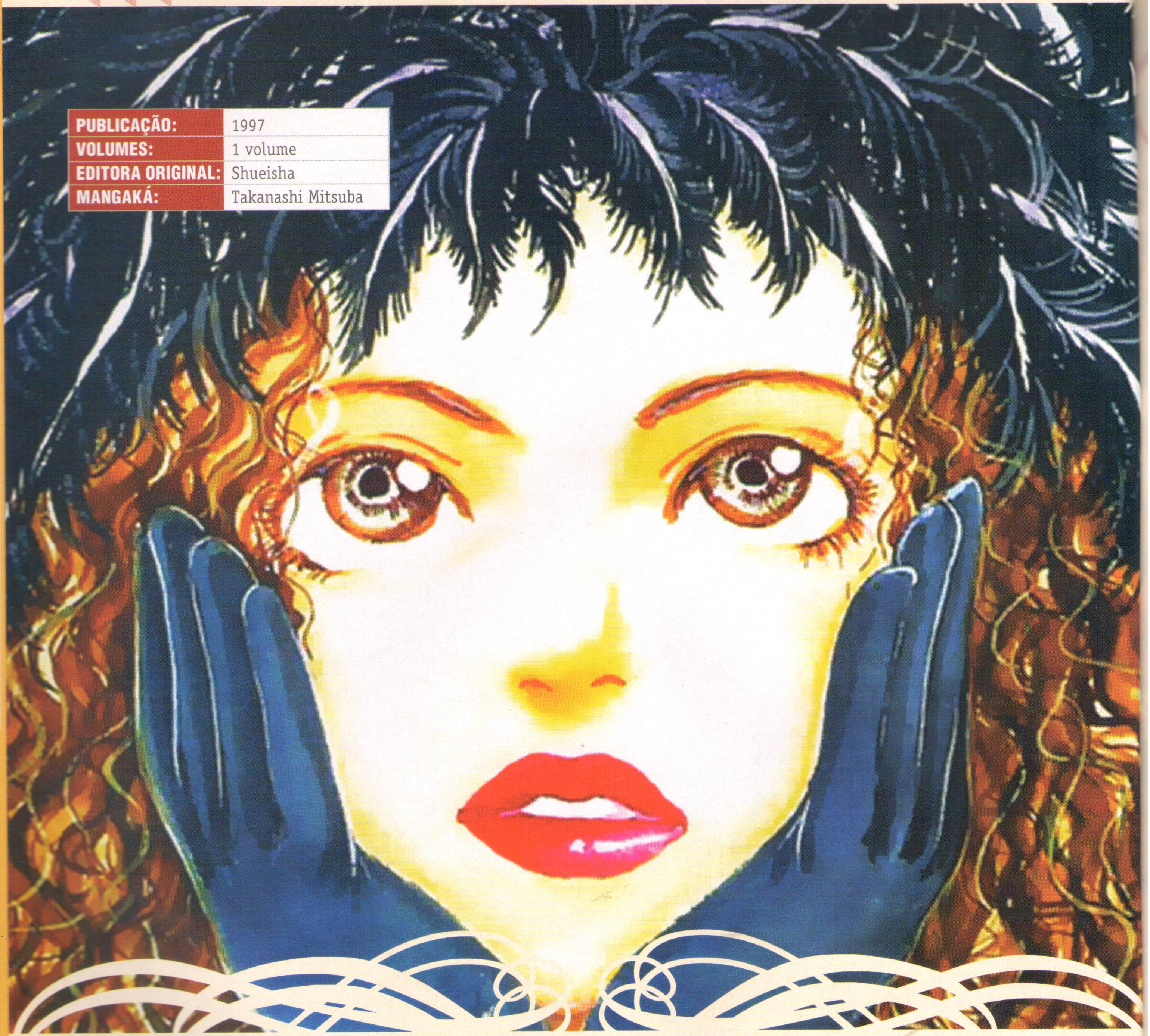
CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.
VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?

à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú,1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

USINA DE ARTES

Por Sett



PUBLICAÇÃO:	1997
VOLUMES:	1 volume
EDITORA ORIGINAL:	Shueisha
MANGAKÁ:	Takanashi Mitsuba

SINOPSE

Em “Tenshi no Pocket” quatro garotas vão descobrir nesta coleção de histórias de amor, que amar é sinônimo de ter coragem e assumir os sentimentos, mesmo que eles não possam ser correspondidos. Esse é um trabalho da mangaká conhecida pelos bem-sucedidos “Akuma de sourou” e “Beniiro hero”.

RESENHA

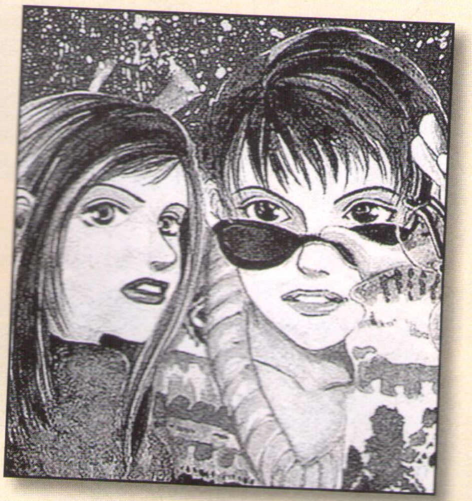
A primeira história tem por título “Um anjo no bolso”. É a historia Sui Saichibana, uma garota de 17 anos que resolve ir a um cabeleireiro e pede um penteado de uma famosa artista. Mas para seu total desespero, o cabeleireiro muda suas lisas madeixas para um cabelo todo encaracolado, transformando-a em uma pessoa totalmente diferente e feia (na opinião dela). E como ela não tem tempo de desmanchar o que foi feito, vai assim mesmo para a aula. Na escola, Sui é perseguida por um rapaz que a todo custo quer sair com ela; e para fugir do “mala”, ela acaba escorregando na escada e caindo em cima de outro rapaz. O garoto é Taki, que estuda na classe ao lado e é o capitão da equipe de rúgbi que obviamente fica fervendo de raiva pela bordoada que levou. Porém, ao notar que a Sui está sendo perseguida, finge que é o namorado dela e espanta o valentão que obviamente não quer encrenca com o Taki.

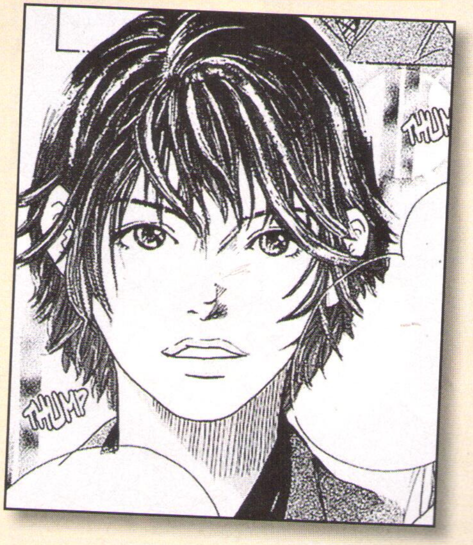
O rapaz acaba exagerando nas dores sofridas e fazendo uma chantagem emocional consegue transformar a Sui em empregada para fazer suas tarefas da escola. Mas o rapaz parece que leva a história na brincadeira e mostra ser alguém muito especial para a Sui. E parece que ela também começa a gostar do capitão, até descobrir que ele gosta de outra garota.

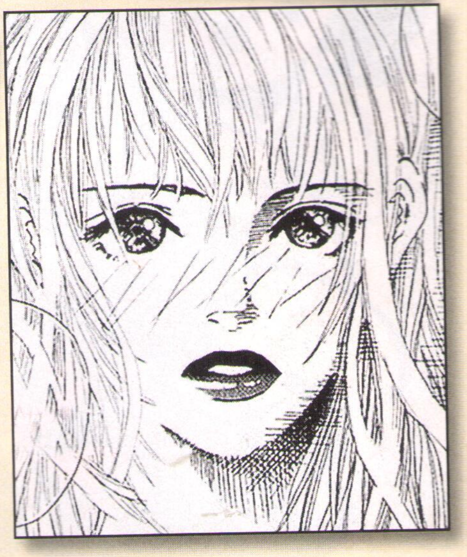
Mishima Kasuga é uma estudante exemplar e sempre se esforça para ajudar aos outros, em especial aos professores. Na verdade, ela simplesmente não consegue dizer “não” quando alguém pede sua ajuda. Assim, quando o professor pede que ela leve alguns papéis para classe 5, onde somente tem homens, mesmo com receio ela não pode recusar. Quando abre a porta da sala é abraçada por um rapaz chamado Toomo Ikeda que diz que a ama (?), que em seguida recebe o que merece da garota pelo atrevimento. Depois, a Mishima descobre que

Tenshi no pocket

> "Enganos, preconceitos e esperança se juntam e transformam esse mangá numa divertida leitura."







o Toomo não é somente considerado o rapaz mais estranho da escola, como tem fama de que ao pensar em ter algo, trata de conseguir de todo o jeito.

E adivinhem quem é a nova obsessão do "Sr. Estranho"? Devo dizer em favor do Toomo que, às vezes, o que é diferente é considerado ruim, o que não absolutamente verdade. Mas carregar no colo uma garota na frente de uma classe lotada, não diminui a sensação de estranheza que os outros sentem. Duas pessoas tão diferentes podem não se dar bem no final. Assim é a segunda e romântica história, de título "Para você - Avante-gardes".

Na terceira história, Kaoru está atrasada para aula. Ao correr, acaba tropeçando, indo ao chão e se sujando toda. Nesse momento, ela vê uma pessoa estranha, com cavanhaque e óculos escuros, que se aproxima e tenta falar com ela. Assustada, por pensar que ele pode ser algum tipo de tarado, Kaoru sai correndo. Afinal, ela somente tem 17 anos e está sozinha na rua. O homem de barba é o jovem funcionário de 22 anos Takeshi Nachi, que dará aulas de literatura moderna por algumas semanas na escola da Kaoru. Enquanto todos acham que ele é um sensei (professor) divertido, ela sabe que ele é um pervertido.

Afinal, um cavalheiro não lembraria que quando ela caiu, ficou com calcinha à mostra, e mais ainda, não zombaria dela por isso. Mesmo assim, como não apreciar alguém que é tão bom ensinando e que tem como maior desejo ser um escritor? Mas, sendo ele professor e mais velho que ela. Kaoru na história com o título "Eu tenho amor", precisará enfrentar várias coisas para assumir que sente algo pelo seu sensei, e principalmente de muita coragem para ser, talvez, rejeitada.

Na última história, "A bomba das 9 horas", fala sobre Sakata Mayu e Nagato Hiroshi. Mayu consegue finalmente encontrar na loja de CDs um álbum que ela procurava muito e perfeito para os planos dela. Então um rapaz passa bruscamente e derruba de sua mão o CD que, indo ao chão, se parte. O funcionário da loja diz que ela quebrou e terá de pagar, mas Nagato, o rapaz que estuda com ela no mesmo colégio, viu o engano e diz que não foi culpa da Mayu e sim de quem esbarrou nela. Assim, em agradecimento, a garota se oferece para pagar um lanche para Nagato. Enquanto eles estão se encaminhado para a lanchonete uma mulher surge e pergunta se eles querem concorrer ao concurso de melhor casal escolar.

Como as fotos renderiam algum dinheiro eles aceitam e acabam sendo eleitos. Depois desses acontecimentos, o festival de fogos artificiais está se aproximando, e Mayu convida sua melhor amiga para ir ver os fogos, mas ela vai com o namorado e a garota desiste por não querer atrapalhar. Sua amiga sugere que ela peça ao Nagato para ir com ela, já que eles fazem um par tão legal na foto. Resulta que eles foram eleitos num concurso como o casal escolar mais bonito, embora nem se conheçam direito. E por isso, Mayu não tem coragem de fazer o convite e diz que a foto foi somente uma coincidência. Mas quando todos os alunos saíram e ela está recolhendo suas coisas para ir para casa, escuta uma voz linda cantando "Yesterday Once More", e não é nada menos que o Nagato. Desta vez é a Mayu que vai usar de chantagem para conseguir que o rapaz vá à festa.

"Tenshi no Pocket" é um mangá curto, com um conjunto de quatro histórias leves de amor, com o traço jovem e rebelde de Takanashi Mitsuba. Enganos, preconceitos e esperança se juntam e transformam esse mangá numa divertida leitura.

SCHOOL Days

Por Leandro Nisishima - nisishimaleandro@msn.com

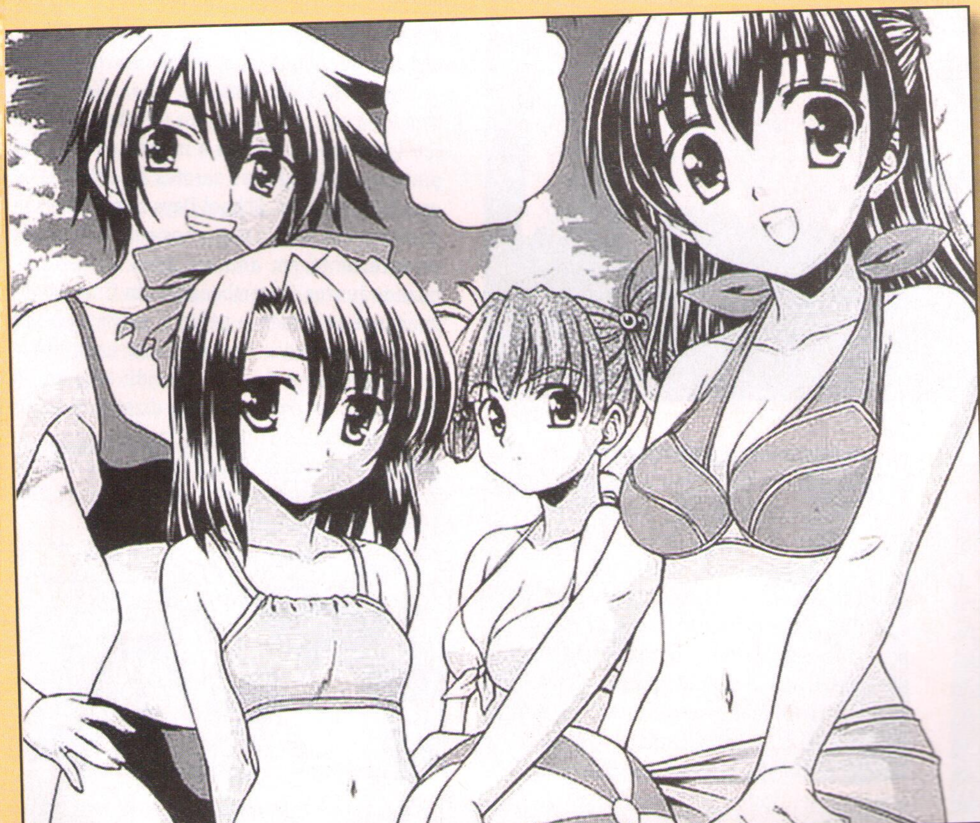
Uma manhã comum, de um estudante comum. Acordar, se arrumar, tomar o café da manhã e pegar o trem para ir à escola. Enfim, o cotidiano típico de qualquer estudante normal. Para deixar isso ainda mais real, o nosso personagem se apaixona por uma bela garota, que viaja todos os dias no mesmo trem. Não por mera coincidência, a menina está usando o uniforme da sua escola. Mas que sorte! Somente com isso, qualquer um poderia dizer que essa história é um típico animê de romance colegial, mesmo sem nem ao menos ter mencionado detalhes como o local onde a trama acontece, o nome e idade dos personagens, entre outros. Ah, claro! O título desta matéria também já entrega tudo.

Pois bem, deixando de lado as apresentações, dessa maneira calma e simpática, começa um dos animês mais polêmicos de 2007, tanto na sua versão em animê, quanto no game que deu origem a esse titulo. School Days (acho que não preciso traduzir isso) conta a história de Itou Makoto a partir do dia em que ele se apaixona por Kotonoha Katsura. E mesmo sendo clichê, o encontro inesperado dos dois renderá fortes emoções. Não serão somente momentos românticos e de lágrimas para todos os lados, School Days quebra em muito o padrão estabelecido pelos animês comuns de romance. E antes de continuar, vale lembrar que a partir desse ponto alguns spoilers aparecerão, revelando, sobretudo, trechos do final do animê. Apenas não continue lendo caso não queira estragar a surpresa. Falar de School Days sem mencionar o desfecho tornaria esta matéria incompleta. Mas, enfim, a relação de Katsura e Makoto mescla momentos de um romance comum, com situações mais fortes, envolvendo sexo e violência.

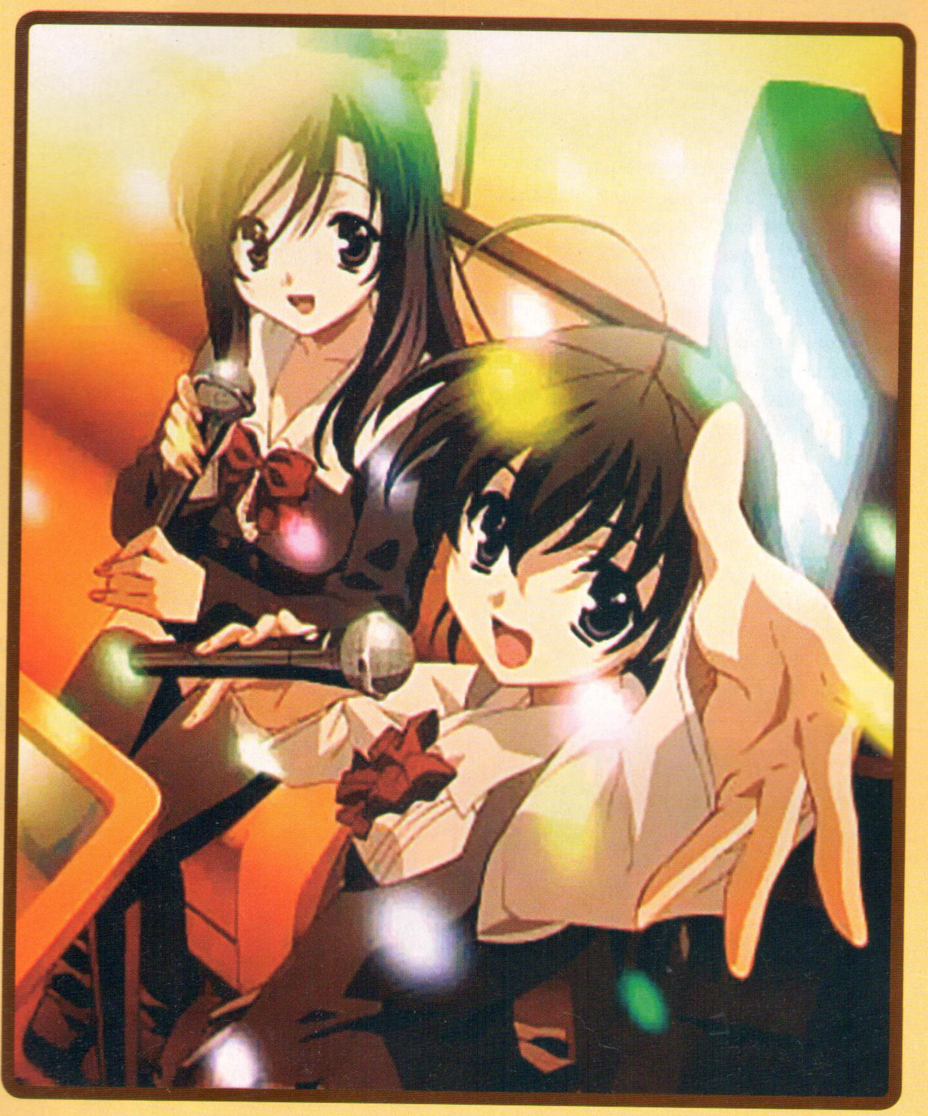
> "As situações de sexo e violência podem chocar mais do que nos exemplos anteriormente citados."

O primeiro passa longe de ser hentai (nada de explícito aparece), enquanto o segundo não é algo do calibre de um Elfen Lied. Por outro lado, da maneira como a história se desenvolve e também considerando a temática focada num romance entre estudantes colegiais comuns, as situações de sexo e violência podem chocar mais do que nos exemplos anteriormente citados.

A trama, como dito no início, começa como um romance comum. Makoto se apaixona por Kotonoha, e sendo um pouco menos lento do que a maioria dos protagonistas masculinos desse tipo de animê, ele rapidamente pega o seu celular e tira uma foto da garota (às escondidas, logicamente). A ação dele nem chega a ser tão espetacular, mas esse pequeno retrato terá uma importante função no decorrer da história. Voltando ao tradicional, inicialmente o garoto se mostra bastante tímido, não sabendo como se aproximar de Kotonoha. Mesmo ambos estudando na mesma escola e série, a turma dos dois é diferente, dificultando ainda mais os "planos" do nosso protagonista. Olhando para a foto tirada momentos antes, Makoto, como qualquer garoto da sua idade, fica perdido nos seus pensamentos, imaginando alguma boa maneira de chegar até Kotonoha. E enquanto ele está fora de si, a sua colega de classe Saionji Sekai, coincidentemente estava passando por perto e acaba descobrindo o novo segredo dele. Reagindo como toda e qualquer garota após ver o seu amigo com problemas amorosos, Sekai decide ajudá-lo a conquistar Kotonoha. De início, as duas nem ao menos se conhecem, mas Sekai logo trata de arranjar um jeito de fazer amizade com Kotonoha e apresentá-la a Makoto.



Dito e feito, apenas alguns minutos foram necessários para a colega do "típico e lento protagonista de colegial" arranjar um encontro para os dois. Fazendo jus ao título, no começo, Makoto, com vergonha, mostra-se receoso e quase foge. Teria fugido se a sua colega de classe não o puxasse à força até o local. O telhado da escola foi o lugar escolhido. Kotonoha já estava esperando, inicialmente, somente pela Sekai, mas a menina trouxe um desconhecido (e ao mesmo tempo conhecido) intruso. Sim, esse foi o primeiro contato de Makoto com Kotonoha. De uma maneira tímida, porém vale como tal. Agora, se engana quem pensa que os dois ficarão uns 15 episódios trocando sorrisos até assumirem a condição de namorados ou algo mais. Isso não acontece, até porque o animê tem somente 12 capítulos. Embora tenha ironizado a "lerdeza" de Makoto, a personalidade dele engana tanto quanto o nome "pacífico" desse animê ou a história dele em si. Em pouco tempo, Makoto logo declara o seu amor para Katsura. Por ter sido repentino e feito numa questão de episódios, a garota fica indecisa sobre namorar alguém que ela mal acabou de conhecer. Provavelmente, a mudança rápida na personalidade de Makoto pode pegar muitos de surpresa, afinal como ele poderia ter ficado corajoso em tão pouco tempo? De certa forma, ninguém sabe ao certo, nem os mais fanáticos por essa série. O único ponto de conhecimento popular é que a partir daí, começa o verdadeiro School Days.



Do triângulo amoroso ao estrangulamento amoroso

Mesmo tendo sido repentino, Kotonoha resolve aceitar Makoto como namorado. Porém, enquanto a garota prefere deixar o romance seguir pouco a pouco, Makoto quer partir logo para as partes "interessantes". Sim, o antes tímido estudante de ensino médio, mostra-se um cara bem mais saidinho e safado do que aparentava ser. Obviamente, Kotonoha não vê isso com bons olhos, até pelo fato de que, no passado, muitos garotos tiveram interesse nela, sobretudo, por causa do seu físico, digamos... um pouco desenvolvido. Com Makoto a garota imaginou que seria diferente, pois nesse caso, ela pelo menos também gostava dele, não era um romance unilateral. Mas deixando isso de lado, a terceira protagonista da história, Sekai, vai acompanhando o desenrolar do romance sobre a visão dos dois namorados. Aos poucos ela vai descobrindo algumas brechas na maneira de se comportar de Kotonoha, e embora tenha ajudado Makoto a conquistar a garota, Sekai logo começa a se aproveitar desses "espaços" para tentar algo com ele. Vale fazer uma ressalva nesse ponto, Sekai não ajudou Makoto por bondade, mas sim em consideração aos sentimentos dele. Desde o começo é nítido o amor nutrido pela jovem ao protagonista.

A partir do momento em que Katsura começa a demonstrar fraqueza na sua relação amorosa, Sekai imediatamente se aproveita da situação, afinal diferente da sua rival, a última ponta desse triângulo amoroso, não enxerga um namoro como algo idealizado e platônico, ao contrário, acha perfeitamente normal Makoto pensar em assuntos pervertidos. Apesar de saber que está traindo Kotonoha e mesmo sentindo certo pesar com tudo isso, Sekai acaba deixando-se levar pela sua paixão e à sua maneira começa pouco a pouco a conquistar terreno. Makoto, por seu lado, continua namorando Kotonoha e nas horas vagas passa um tempo com Sekai. A trama começa a partir daí a seguir outro rumo. Em paralelo com a "batalha" entre as duas amigas, no decorrer dos episódios o animê apresenta novos personagens, todos com alguma ligação com um dos três protagonistas e as suas respectivas histórias.

Pelo lado de Makoto, temos Katou, uma amiga de infância, também apaixonada por ele (não me pergunte como um cara desses atrai atenção de tantas garotas). O papel dela na história será grande, na medida em que ela não enxerga com bons olhos o namoro de Makoto com Katsura, atormentando, ao lado de outras garotas, a vida da menina. Katsura começará a sofrer "bullying" (ou maus-tratos), e mesmo tentando ignorar, com o tempo, o equilíbrio psicológico dela começará a ficar desgastado. Pelo lado de Sekai, temos a sua melhor amiga Setsuna, que faz de tudo para ver a sua amiga feliz. Quando descobre as intenções de Sekai com Makoto, Setsuna rapidamente se intromete tentando aproximar os dois e afastando Katsura. Por fim, Kotonoha não tem ligação em especifico com nenhum personagem importante, a maioria do resto do elenco serve apenas para apimentar certos acontecimentos (dos quais falarei depois).

Seguindo adiante, o romance entre Kotonoha e Makoto começa a ser colocado em cheque, na medida em que Sekai entra na história, os amigos próximos de cada um começam a duvidar do romance deles, Kotonoha começa a sofrer maus-tratos e Makoto, com o seu lado tarado, começa a ir para a cama com praticamente todas as garotas do colégio. De uma história feliz, School Days segue para um desfecho dos mais desumanos e imorais vistos recentemente em animês. Esses elementos, quando juntos, desembocam num final extremamente polêmico e pesado, mesmo na sua versão censurada. Não contarei nada sobre ele, fica a cargo do leitor decidir se quer ou não assisti-lo. Posso apenas dizer que todos os acontecimentos ruins giram em torno de apenas uma pessoa: Makoto. Ele não é o único culpado, mas passa longe de ser apenas uma vítima dos acontecimentos.

Falando objetivamente

School Days é o tipo de animê que você gosta ou não gosta. Dificilmente alguém usa a expressão "meio-termo" para descrever essa série. As cenas fortes têm todo o potencial para afastar várias pessoas, ao mesmo tempo em que são o grande charme (se assim podemos dizer) de School Days. Falando francamente, algumas insinuações a sexo e mesmo um pouco da violência do final poderiam ser tranqüilamente reduzidas sem afetar o resultado, porém, independente disso, não cabe neste espaço criticar a produtora do animê.

Com relação ao "combate" entre Kotonoha e Sekai e a atuação de Makoto diante disso, o interessante é notar a maneira de agir dos personagens. As atitudes em alguns momentos podem até ser consideradas imorais, porém dentro do esperado de um ser humano. Kotonoha, mesmo sendo culpada por enxergar o namoro como algo idealizado, ela é mais vítima dos acontecimentos do que responsável por eles, isso pelo menos até o final. Sofre maus-tratos das suas colegas de classe, tem o seu namorado roubado por uma das suas melhores amigas e ainda vê o namorado indiferente a sua situação e quase que sem poder fazer nada.

Com o tempo era até esperado que ela desenvolvesse alguns distúrbios mentais da maneira como aconteceu. Sekai fez o óbvio, tentou auxiliar a amiga, mesmo desconsiderando sua própria vontade. No momento em que percebe que pode fazer Makoto mais feliz, deixa isso de lado e tenta realizar seu desejo. No fim, não dá tão certo quanto o esperado, mas não podemos considerá-la a vilã da história, como todos dizem. E Makoto? De longe o mais criticado, humilhado e pisoteado por aqueles que assistiram ao animê, Makoto é tanto vítima quanto responsável pelos acontecimentos. Obviamente tem grande parte da responsabilidade. Nem tanto pela sua indecisão entre Kotonoha e Sekai, mas sim da maneira como foi conduzindo o romance com as duas e ainda se aproveitando de todas as amigas de Sekai e das colegas de classe de Kotonoha.

OK! Muitos fariam o mesmo que ele. Por outro lado, de certa forma ele tem um pouco de inocência, afinal foram algumas garotas que se jogaram nele, não o contrário. Além de que, em determinados momentos, a pressão feita por alguns personagens como Setsuna, por exemplo, acabaram confundindo a cabeça dele, fazendo-o tomar decisões um pouco contra a sua vontade. Com isso dito, posso falar que o desenvolvimento dos personagens segue um nível satisfatório. Não chega a ser surpreendente, no entanto, ver Makoto começando como um rapaz meio tímido, passando a ser ousado e sem limites, chegando ao ponto de se arrepender de tudo que fez, certamente mostra algum desenvolvimento e o quanto o ambiente em volta de uma determinada pessoa pode afetá-la negativamente. Mas, enfim, recomendo a quem quiser assistir, que primeiramente veja a versão censurada.

> "A conclusão do romance é chocante, mas nada longe da nossa própria realidade, embora geralmente isso envolva pessoas casadas e não namorados."

Caso não tenha problemas com o conteúdo do animê, então, passe para o não-censurado. Diria que o original é de duas a três vezes mais leve do que a outra versão. E sobre todas essas insinuações ao sexo e a presença da violência, francamente, como foi dito, não acho que elas tenham sido exageradas, acontece que a história, propriamente dita, acaba criando um clima bastante obscuro e deprimente, potencializando o sexo e a violência. A cena final de Kotonoha é uma das poucas realmente fortes.

A conclusão do romance é chocante, mas nada longe da nossa própria realidade, embora geralmente isso envolva pessoas casadas e não namorados. De qualquer jeito, gostando ou não da leitura e do próprio conceito de School Days, dêem uma chance a esse animê, afinal ele apresenta algumas idéias diferentes e polêmicas, embora nem todas tenham sido bem executadas. Soma-se a isso, o fato de que essa série a sua maneira acabou fazendo história no Japão, sobretudo por causa da mídia do país.

> "O game original foi lançado em 2005 pela produtora Overflow, chegando a estar entre os 20 jogos hentais mais vendidos do ano (nono colocado)."

A origem de tudo

Antes mesmo de causar espanto nas redes nacionais de televisão do Japão, School Days já havia provocado mal-estar e surpresa entre os jogadores amantes de Visual Novels. Para quem não sabe, as Visual Novels são aquele tipo de jogo comumente confundido com simuladores de romance ou jogos hentai. De certa forma, não há como negar a definição (o próprio School Days é um jogo hentai), pois a maior parte dos jogos do estilo conta com conteúdo adulto, por outro lado, isso seria mais um subgênero.

A jogabilidade dos títulos desse gênero envolve textos e mais textos, com algumas poucas questões de múltipla escolha. Isso no caso das Visual Novels tradicionais, temos ainda um subgênero conhecido como Kinetic Novel, na qual existe somente texto, sendo praticamente um livro ilustrado e com som. Atualmente, cada vez mais animês têm sido inspirados nesse tipo de jogo. Como exemplos recentes a ser citados, temos AIR TV, Kanon, Clannad, School Days, Kimi ga Nozomu Eien, Da Capo, To Heart, entre outros. O interessante notar é que diferente do que popularmente se pensa, alguns jogos, como AIR e Kanon, têm uma quantidade de cenas adultas que podem ser contadas nos dedos de uma única mão, enquanto que em outros casos (Clannad), elas nem existem.

O enfoque, muitas vezes, está na história, algo perfeitamente perceptível somente assistindo a alguma das versões animadas inspiradas numa Visual Novel. No caso de School Days, o game conta com mais cenas hentai do que normalmente aparecem nos jogos da produtora Key (AIR, Kanon e Clannad). O esquema de jogo também é um pouco diferente. Somado aos infinitos textos, temos ainda várias passagens animadas, fazendo com que School Days pareça mais um animê do que uma Visual Novel.

Parte das cenas usadas na animação foi extraída diretamente de trechos animados do jogo, apenas amenizando o conteúdo adulto. O game original foi lançado em 2005 pela produtora Overflow, chegando a estar entre os 20 jogos hentais mais vendidos do ano (nono colocado). O título é considerado uma das Visual Novels mais pesadas de todos os tempos, tudo por causa da grande quantidade de vídeos e finais alternativos.

E falando neles, existem mais de 10 finais no jogo todo, sendo que um deles é justamente o tão comentado e polemizado desfecho trágico e violento, embora existam vários outros seguindo esse padrão. Em 2006, uma pseudocontinuacão chamada Summer Days chegou às lojas japonesas. Esse segundo game conta com o mesmo esquema de textos + animações do seu antecessor. A protagonista da história não é nem Sekai e nem Kotonoha, mas sim Kiyoura Setsuna, a melhor amiga de Sekai em School Days. Novamente o título esteve entre os 20 mais vendidos, dessa vez, do ano de 2006.

OVAS

School Days conta com um total de dois OVAs, que em nada complementam a trama do original. O primeiro deles, intitulado Valentine Days, foi lançado como um extra na versão de PS2 do game. Como o próprio nome sugere, a história desse OVA envolve o Dia dos Namorados. No Japão, é costume as mulheres darem chocolates aos homens nessa época do ano. O especial usa a data como pano de fundo para uma história que inicialmente tenta parecer divertida, na qual vemos vários personagens preparando chocolate para Itou Makoto. Já o segundo OVA chama-se Magical Heart Kokoro-chan. Esse especial surgiu como uma brincadeira no YouTube, na qual a personagem Kokoro-chan, irmã mais nova de Kotonoha Katsura é a heroína da história. No especial, Kokoro é uma Mahou Shoujo (garota com poderes mágicos ou uma "Sailor Moon da vida") que luta contra as forças do mal. Como aliadas, ela tem Sekai, Kotonoha e várias outras garotas do animê original. A vilã é Kiyoura Setsuna, enquanto Makoto tem uma participação apenas presencial, não sendo lá muito importante para a trama. Não que exista alguma história interessante no meio disso, o único ponto curioso é ver a quantidade de sangue expelida pelo inimigo final, provavelmente uma ironia com todas as críticas recebidas pelo animê. O OVA chegou às lojas no dia 26 de março de 2008, num único episódio de 24 minutos.

> "O fato de a menina ser fã de animês e mangás, somado à semelhança do crime com duas séries que estavam sendo exibidas nessa época, sendo uma delas School Days, fizeram vários órgãos educacionais de todo o Japão relacionar o assassinato com os títulos."

casos de assassinatos

O primeiro deles aconteceu em setembro do ano passado no Japão. O caso envolveu uma garota de 16 anos que matou o pai a machadadas enquanto ele estava dormindo. O motivo do assassinato teria sido a insatisfação da garota pelo fato do pai estar envolvido com outra mulher. Ele era casado e tinha duas filhas, essa, de 16, e outra de 19 anos. O pai era sargento de policia, enquanto a filha sonhava em ser autora de mangá. O fato de a menina ser fã de animês e mangás, somado à semelhança do crime com duas séries que estavam sendo exibidas nessa época, sendo uma delas School Days, fizeram vários órgãos educacionais de todo o Japão relacionar o assassinato com os títulos. É desnecessário dizer que o caso gerou um grande mal-estar na sociedade japonesa, acostumada até aquele momento a conviver tranquilamente com a violência nos animês. A maioria dos canais que exibiam School Days acabou adiando o último episódio em uma semana, além disso, o nível de violência foi amenizado (trocaram a cor do sangue de vermelho para preto).

O crime renderia ainda dois novos casos na semana seguinte, ambos com alguma semelhança com School Days, mas a mídia japonesa não deu muita atenção a eles. Entretanto, isso acabou gerando uma acalorada discussão, tanto no arquipélago, quanto nos fóruns de animês espalhados pela internet. Obviamente, cada lado defendeu seu ponto de vista. O tema de discussão foi a influência exercida pelos animês nas pessoas. Entrando um pouco nesse assunto é claro que a série pode ter levado a garota a cometer o assassinato. Porém, deve-se fazer inúmeras ressalvas a essa afirmação.

Em primeiro lugar, se isso fosse um filme, jogo, seriado, ou qualquer outro tipo de diversão, não teria sido diferente, embora a maior parte das pessoas não faça esse tipo de comparação quando temos em pauta, um filme hollywoodiano, por exemplo. Quando culpam o animê, na maioria das vezes o fazem por preconceito, mesmo falando dos japoneses. A verdade é que deviam em primeiro lugar procurar a verdadeira raiz do problema. Com certeza, a garota não cometeu o crime por pura vontade de cometê-lo, algo na vida dela estava errado, e por isso a menina procurou ou viu a solução no animê. Lendo a matéria referente ao caso de assassinato, claramente a insatisfação com a relação amorosa do pai teria sido um dos problemas.

> "Em resumo, animês podem, sim, influenciar, mas dificilmente serão a causa principal de uma tragédia."

Certo, ela não devia ter feito isso de qualquer jeito, mas em toda sociedade existem pessoas com desvios mentais, no Brasil ou no Japão. Culpar o animê pelo ato da garota passa longe de ser uma atitude correta e não ajuda em nada a chegar à conclusão sobre o que está errado. No próprio School Days é comum as pessoas chamarem a personagem Kotonoha de psicopata, devido aos atos tomados por ela no final do animê. No entanto, considerando todos os problemas enfrentados pela personagem, desde traição até os maus-tratos, não precisa ser gênio para chegar à conclusão que boa parte do ocorrido com a garota deveu-se mais às pessoas a sua volta. Ou seja, a atitude dela tem como ponto de partida uma série de acontecimentos, anteriores a sua transformação em psicopata.

Quem garante que a criminosa da vida real não tinha algum problema psicossocial, principalmente com o próprio pai? Claro que nenhuma autoridade japonesa vai procurar saber disso é muito mais fácil culpar o animê do que dizer abertamente que algo pode estar errado na própria sociedade. Quando aconteceu aquele caso no Brasil, na qual dois adolescentes fugiram de casa, um jornal colocou como titulo de reportagem, simplesmente algo assim: "casal de namorados viciado em animês foge de casa".

Em animês é comum os personagens saírem de casa para alguma jornada, mas por que diabos a imprensa em nenhum momento justificou o titulo da reportagem? Misterioso, não? De qualquer jeito, caso os pais achem que os filhos podem ser negativamente influenciados por algo, cabe a eles proibirem isso. Animês, filmes, jogos, músicas, entre outras formas de diversão ou cultura, nos apresentam idéias e conceitos saídos da cabeça de outra pessoa, então, é até normal eles exercerem alguma influência.

Em resumo, animês podem, sim, influenciar, mas dificilmente serão a causa principal de uma tragédia. Ou seja, eles não criam um exército de maníacos, mas dão as idéias para o já existente exército de maníacos.

SCHOOL DAYS FAZENDO ESCOLA

Independente do ponto de vista, é certo que School Days causou uma grande confusão no mercado de animação do Japão. Depois de toda polêmica envolvendo a assassina e toda sorte de organizações educacionais do Japão, inúmeros produtores de animê começaram a tomar certo cuidado com o conteúdo das suas séries. Colocar algo pesado demais poderia ser o fim da popularidade de um determinado titulo e quem sabe, até resultaria na perda de patrocínio. O melhor seria censurar ou amenizar as partes consideradas impróprias da forma possível ou impossível. Com isso em mente, algumas séries que começaram após o término de School Days tiveram o conteúdo alterado de acordo com a decisão dos seus produtores. Veja alguns exemplos:

erto
usão
s de
toda
pão,
m a
suas
eria
ado
erda
ou
rias
em
ós o
údo
seus

MY SELF; YOURSELF

Guardada as devidas proporções, My Self; Yourself é outro romance colegial, na qual tudo começa na mais absoluta paz e depois de alguns episódios, inúmeros acontecimentos chocantes começam a ocorrer. Comparado a School Days é bem "light", porém nos episódios 11 e 13, percebe-se claramente a presença da censura. Em ambos os casos, as cenas de violência ficaram mais fracas, bem como a cor do sangue foi alterada (não considero uma mudança diferencial, mas em toda e qualquer censura da época era assim).

AYAKASHI

Existem duas versões diferentes desse animê, a censurada e a não-censurada. A primeira foi exibida nos canais UHF, enquanto a segunda passou nos canais fechados. Mas como estamos falando do Japão, o comum na verdade é nem existir essas duas versões diferentes, até pelo fato de que a maioria dos animês é exibida de madrugada, num horário sem grandes restrições em relação ao conteúdo. Mesmo assim, Ayakashi teve uma amenizada gritante na sua versão com censura. No original, cenas violentas, na qual corpos são cortados, partes dos corpos são arrancadas e o sangue jorra como se fosse água, tudo aparece com a mais perfeita naturalidade. Estranho é a palavra certa quando assistimos a Ayakashi com cortes. E depois o pessoal daqui ainda reclama.

SHIGOFUMI

O título se encaixa perfeitamente no gênero drama social. Todo episódio mostra a vida de um diferente personagem e os problemas enfrentados por ele. Geralmente, tais problemas envolvem temas como a vontade de se suicidar, maus-tratos, traição e vários outros presentes no cotidiano. No capítulo três, um dos personagens comete suicídio. Ninguém sabe ao certo o motivo, até porque ele era uma pessoa saudável e sem problemas, embora não tivesse uma grande motivação e sonho. O pai do garoto, desesperado, vai até a escola procurar por pistas que podem levá-lo a encontrar uma resposta para o suicídio. Ele entra armado e rapidamente faz de refém toda a classe do seu filho. O detalhe é que a arma apontada por ele em direção aos alunos não aparece por causa da censura. O site oficial do animê havia avisado sobre isso com antecedência, mas não deu qualquer explicação para o ocorrido. Entretanto, todos nós já sabemos o porquê. Desconsiderando isso, a cena é totalmente hilária, da maneira como foi colocada, parece até que os alunos estão com medo de um dedo apontado para eles.

Por Alexandre Lancaster

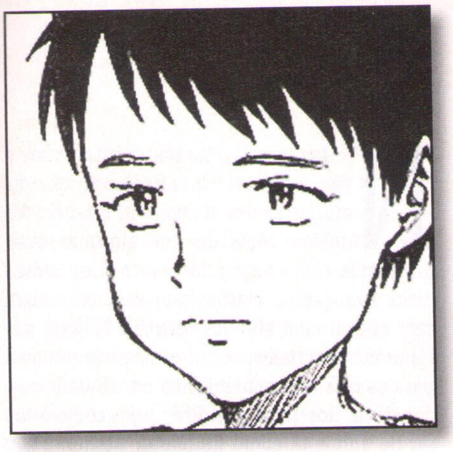
Kitoh Mohiro tanpenshû -ZANSHO

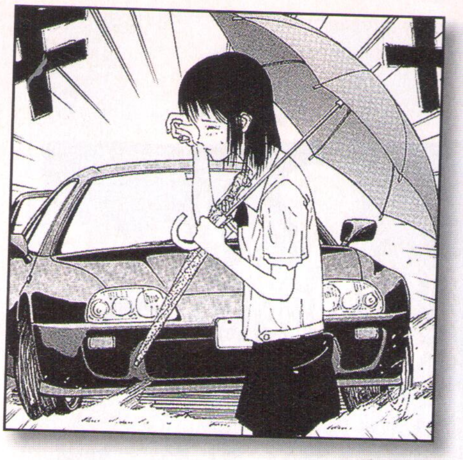
TRADUÇÃO:	Histórias Curtas de Mohiro Kitoh
VOLUMES:	1 (Volume único)
PUBLICAÇÃO ORIGINAL:	Ikki Comics
ROTEIRO E ARTE:	Mohiro Kitoh
EDITORA:	Shogakukan

DRAMA. Um irmão reencontra-se com o fantasma de sua falecida irmã – e ela tem uma última coisa pendente a fazer na Terra. Uma moça faz amizade com um espírito errante. Dois amigos de infância se reencontram em circunstâncias melancólicas. Uma moça rica, bonita e de boa índole vê a estima que todos dirigem a ela se tornar em desprezo após o suicídio de seu pai por conta de uma decisão desastrosa de negócios – e tudo o que lhe resta é manter a dignidade. Um "salaryman" relembra de sua juventude e de um pequeno evento envolvendo uma moça e uma motocicleta. Um jovem casal à espera de seu primeiro filho leva a futura mãe a repassar o relacionamento com seu pai – e mostra que talvez sogro e genro tenham muito em comum. Um cão idoso costuma repousar no caminho de estudantes primários, e acaba gerando muito barulho por nada – mas talvez as coisas antigas no caminho não sejam algo tão ruim assim.

Review

Mohiro Kitoh não é uma estrela de primeira grandeza dentro dos quadrinhos japoneses, mas ele tem uma obra interessante. Autor de trabalhos tão diversos quanto Bokurano e Shadow Star (Narutaru no original), ele é visto por muitos como um autor sombrio e dado a um grande uso de violência e sexualidade em suas histórias – graças à complicada história editorial do citado Shadow Star, que de um título "para todas as idades" (um tanto na seara de seinens como Aria e Twin Spica), acabou se tornando um material pesado e violento, muito por conta de interferência editorial e do fracasso comercial de sua abordagem inicial.





Esse volume de histórias curtas mostra que essa é uma visão um tanto equivocada a respeito da obra do autor. Neste apanhado de vinte anos de carreira, podemos acompanhar a evolução do traço de Kitoh, que inicia com um traço um tanto duro e não muito bem acabado, até seu estilo atual. Tudo isso em sete histórias intimistas, que vão do sobrenatural ao cotidiano. Podemos dividir o livro, na prática, em três blocos.

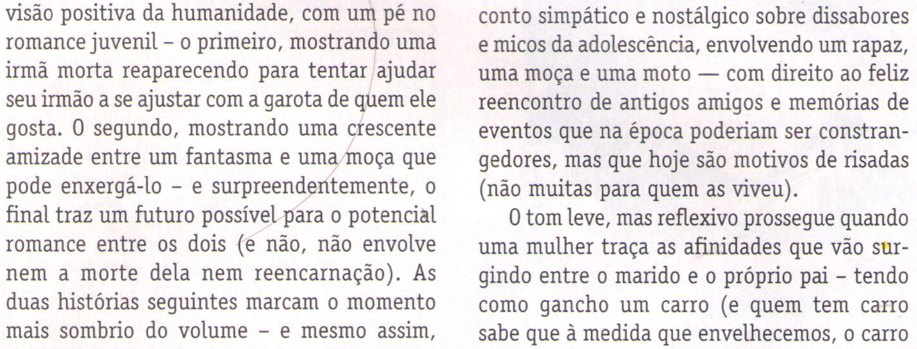
O bloco inicial – que marca os primeiros anos de Kitoh, incluindo seu primeiro trabalho profissional, Zansho – já é marcado pelo tom intimista que norteia seu trabalho, mas sob um viés leve, ambos usando fantasmas de pessoas que morreram jovens demais, mas com uma visão positiva da humanidade, com um pé no romance juvenil – o primeiro, mostrando uma irmã morta reaparecendo para tentar ajudar seu irmão a se ajustar com a garota de quem ele gosta. O segundo, mostrando uma crescente amizade entre um fantasma e uma moça que pode enxergá-lo – e surpreendentemente, o final traz um futuro possível para o potencial romance entre os dois (e não, não envolve nem a morte dela nem reencarnação). As duas histórias seguintes marcam o momento mais sombrio do volume – e mesmo assim, está longe de ser um material pesado. Já com um traço menos rude e apontando para o que será o seu estilo atual, acompanhamos um jovem que reencontra uma amiga de infância no motel onde uma pessoa muito importante para ambos foi encontrada morta.

O próximo conto segue essa linha e faz uma reflexão sobre a hipocrisia e mesquinhez humana, narrado por um jovem que acompanhou a decadência de uma moça – da mais querida da escola para alvo de bullying. Ele nunca participou da perseguição feita a ela, mas sempre se omitiu até o dia em que ele passa a ser também alvo de bullying – e graças a ela aprende uma pequena, mas preciosa lição sobre dignidade.

Gente Comum

O último bloco marca um amadurecimento em respeito aos episódios contidos no bloco central e mostra um autor mais equilibrado, ciente do valor das pequenas coisas da vida e do quanto estamos perdendo à medida que as deixamos para trás. A quinta história é um conto simpático e nostálgico sobre dissabores e micos da adolescência, envolvendo um rapaz, uma moça e uma moto — com direito ao feliz reencontro de antigos amigos e memórias de eventos que na época poderiam ser constrangedores, mas que hoje são motivos de risadas (não muitas para quem as viveu).

O tom leve, mas reflexivo prossegue quando uma mulher traça as afinidades que vão surgindo entre o marido e o próprio pai – tendo como gancho um carro (e quem tem carro sabe que à medida que envelhecemos, o carro que escolhemos faz parte de nossa história de vida). É aí que a gente sente a diferença de um quadrinho para adultos e um quadrinho adolescente usando sangue e baixaria para se passar por adulto: essa história é tão leve que poderia ser exibida na TV de manhã, mas exige certa experiência e sensibilidade de vida para ser apreciada – ou seja, é feita de adulto para adultos, e com certeza muita gente que ainda não tem esse tempo de janela é capaz de não gostar.



> "No fim das contas, o que temos é um volume que, apesar das flutuações da qualidade do traço – algo normal ao se compilar material em um espaço tão grande de tempo – tem consistência temática e funciona."

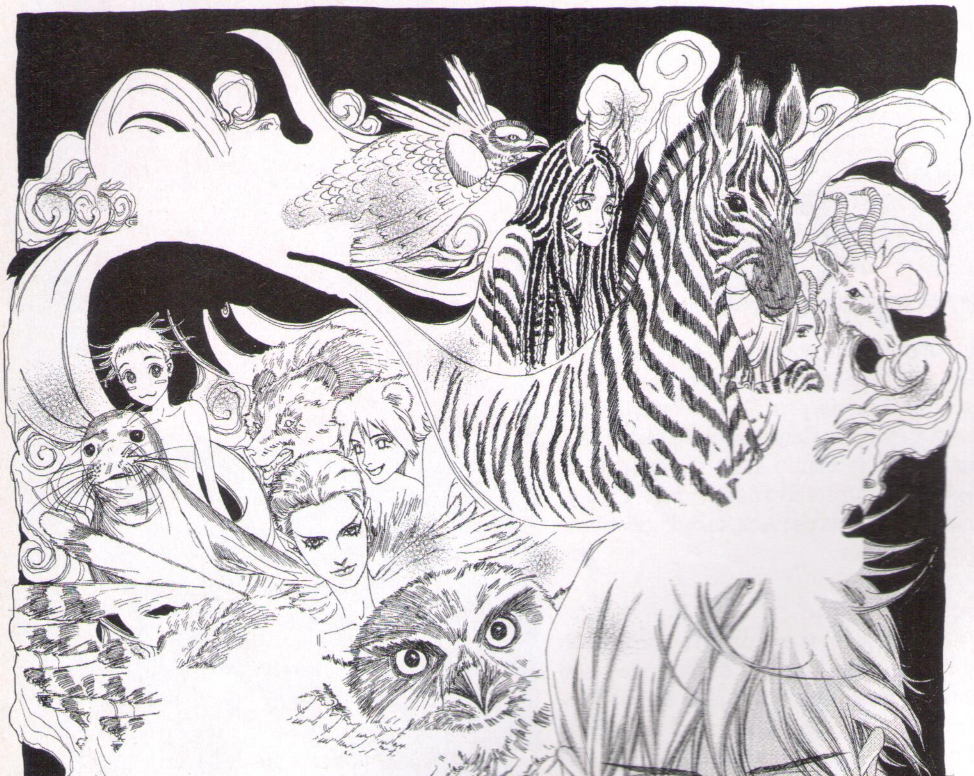
O ponto alto do volume é justamente o seu último episódio, "Pochi no Basho" – uma síntese agridoce para os temas abordados até agora. Um cão velho e dócil se coloca no meio do caminho das crianças, dormindo sempre na calçada. Ele é tolerado por muitos e reconhecido como uma presença sólida na vizinhança por boa parte dos adultos mais velhos. Mas as crianças, com medo do bicho, querem que ele seja removido a qualquer custo. Paralelamente, elas passam o tempo em uma loja de salgadinhos tocada por um velhote cuja memória já não é a mesma. E ela é uma referência para os garotos. Mas com a morte do velhinho, o lugar está prestes a ser destruído – é a vez deles sentirem na pele a remoção das referências físicas ao redor em prol do mais novo.

No fim das contas, o que temos é um volume que, apesar das flutuações da qualidade do traço – algo normal ao se compilar material em um espaço tão grande de tempo – tem consistência temática e funciona. Muito diferente do que seria visto em Shadow Star, esta sim, uma obra com elementos sensacionalistas que acabaram levando ao cancelamento do título nos Estados Unidos (o material era vendido nas livrarias com o selo de classificação etária para idades mais jovens, e os novos rumos da série acabaram puxando o tapete da editora), ou em Bokurano – que levou o diretor da versão animê a se revoltar contra os excessos do mangá e passar por cima da versão original.

Dá para entender. Mesmo mostrando um autor ainda em evolução, essas histórias nos fazem pensar o que teria sido a carreira dele se ele se mantivesse nessa linha. Talvez não virasse animê, mas definitivamente, mostra um produto bem superior aos seus dois grandes sucessos de carreira. Para se criar um Bokurano e um Shadow Star, ele teve de tirar o cão velho do meio do caminho. E isso não deixa de ser um tanto triste.

Park Sang Sun

Por Sett



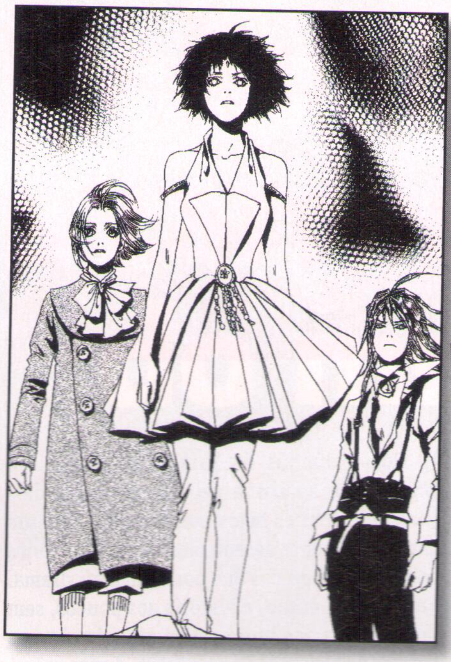
No Japão e na Coréia, é interessante ver o sucesso profissional que as mulheres que desenham quadrinhos obtêm, mais do que algumas quadrinhistas têm conseguido em outros países ditos avançados. Mesmo que essa conquista seja obtida com alguma resistência, seja por ignorância ou preconceito, torna-se impossível para os que têm uma mínima curiosidade não constatar nos exemplos de shoujos como Nana ou de shonens como FullMetal Alchemist, o trabalho de qualidade destas mulheres que é consumido por leitores das mais diversas nacionalidades.

Uma dessas mulheres que conquistaram sucesso com seu trabalho nos licenciamentos no enorme universo dos quadrinhos orientais é a coreana Park Sang Sun . Ela é nascida em 9 de agosto de 1974 e tem sangue tipo AB — essas são as poucas informações disponíveis sobre a manhwaga. Não porque ela seja alguém introvertida, mas porque os artistas coreanos somente há dois anos têm conquistado um espaço maior nos licenciamentos em outros países, e por conseqüência a atenção dos holofotes, por assim dizer, começam a despertar a curiosidade do público somente agora. Mesmo sendo mais fácil descobrir quem é a Park Sang Sun pelos manhwas que ela lançou, vê-se que ela tem um temperamento que a impele mais a falar do que a ouvir. E em uma das poucas entrevistas acessíveis, a manhwaga disse numa visita aos EUA, que uma das coisas que mais a desagradava eram mulheres que falavam sem parar. Bem, com cinco irmãs mais velhas e um irmão caçula, ela deve ter tido uma experiência bastante animada sobre uma família com muitas mulheres. Mas, isso não deve ter afetado a relação de Park com a família, visto que uma de suas irmãs também trabalha como Design.

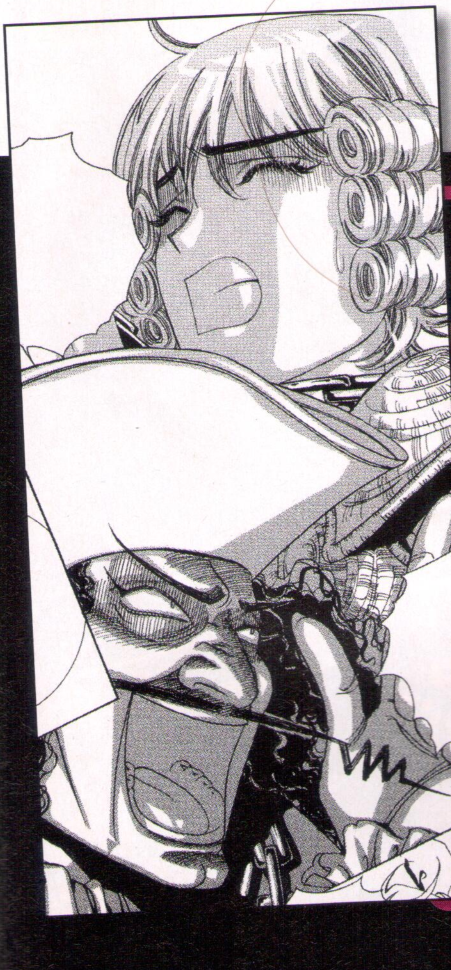
Ela é uma dessas artistas que se destacam pela competência. Formada em design pela universidade de Kookmim, sua carreira de manhwaga inicia-se em 1997 com Broken Toy (um volume). Entre seus trabalhos estão Requiem of the Soul (um volume) , Lost Wings (um volume), Ark Angels (três volumes) e Les Bijoux (cinco volumes).

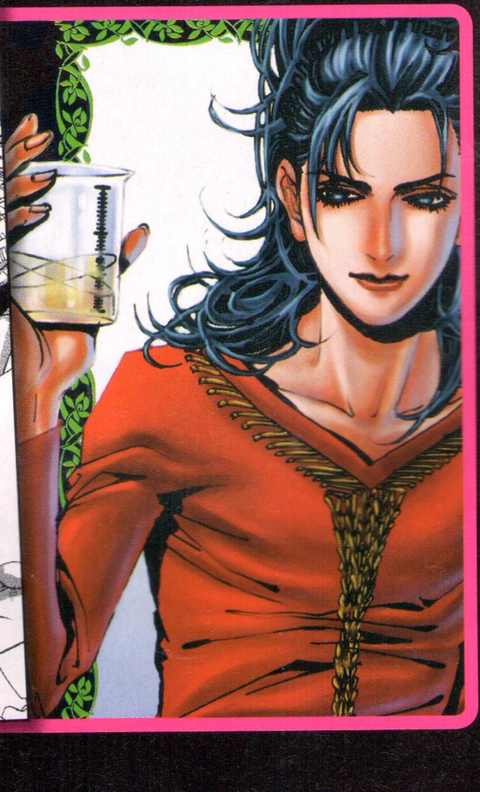
Em se tratando de gosto pessoal, ela acha que desenhar é mais fácil do que escrever uma história; e como excelente ilustradora, prefere os gêneros de ficção científica e fantasia, onde seu traço expressa os elementos da fantasia histórica tradicional coreana e da medieval européia. Mas, curiosamente entre suas preferências profissionais, está o mangá Slam Dunk de Takeiko Inoue, que atualmente é publicado no Brasil pela editora Conrad, que é um trabalho sobre a vida cotidiana e esporte. Apesar da dedicação do seu traço em todos os personagens, existe uma predominância de produzir mais belos e misteriosos personagens masculinos. Mas isso não quer dizer em absoluto que as mulheres ficam relegadas a um segundo plano. Pelo contrário, elas são o ponto central onde gira a história, conquistando o gosto do leitor por sua personalidade verossímil, mesmo que sejam desbocadas ou cruéis.

O primeiro trabalho dela girou em torno dos elementos da ficção científica. Broken Toy (Brinquedo quebrado) fala sobre um menino andróide e do amor que sente por uma garota que é sua mestra. Sendo uma humana, ela acaba por casar, naturalmente, com outro ser humano para a tristeza do garoto artificial. Mais tarde, os dados do andróide, são transferidos para o corpo de um novo andróide. Então, ele é comprado por uma viúva idosa a quem reconhece como sua antiga mestra.

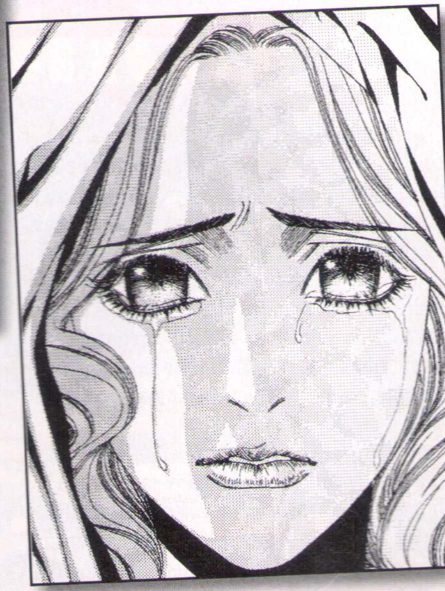


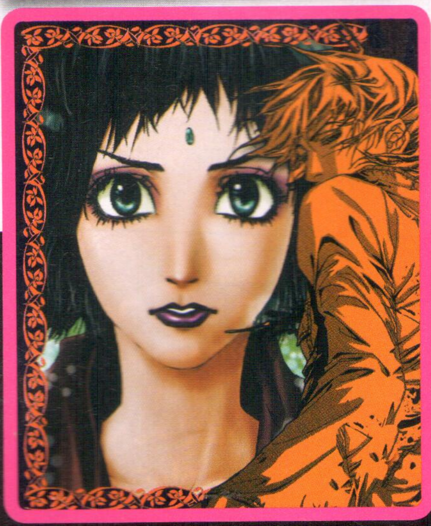
Em Les Bijoux (As Jóias), a manhwaga participa inserindo o seu desenho na história da escritora coreana Eun-Ha Jo. Eun construiu um mundo sangrento composto por doze territórios, e governado pelos Habits, uma classe que explora os humildes Spars. Destes Spars, surgiu um herói, Lapis Lazuli que irá levantar sua espada contra o frio e ambicioso lorde Diamond. Este manhwa tem um toque shounen-ai, devido à habilidade de Lazuli em transformar-se em mulher, além da óbvia influência da mitologia européia.





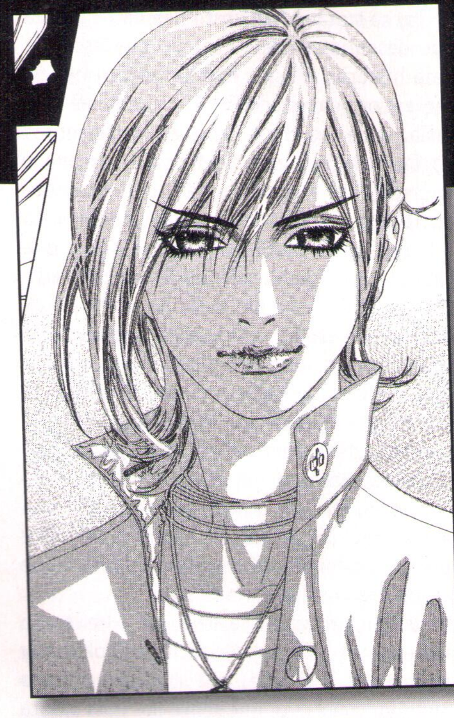
> "Para trabalhar com Tarot Café, ela diz escutar música clássica, como a de Ravel, para se inspirar."





Mas se um trabalho pudesse expressar o sucesso da Park Sang Sun é o manhwa Tarot Café (sete volumes) que será lançado no Brasil numa parceria entre as editoras NewPOP e Lumus. Para trabalhar com Tarot Café, ela diz escutar música clássica, como a de Ravel, para se inspirar. Curiosamente, em vez deste, o trabalho que deveria ter mais volumes é Requiem of the Soul, que foi planejado originalmente para dez volumes, mas se tornou one-shot. Porém, a idéia deve ter ficado maturando por algum tempo na cabeça da manhwaga, porque esta história possui um personagem que aparecerá em Tarot Café, lançado três anos depois.

> "Nos trabalhos da Park Sang Sun, você primeiro se apaixona pelo traço, e fica deslumbrado com os belos personagens, que são caprichosamente desenhados seja nas histórias com comédia ou nas que possuem mais drama."

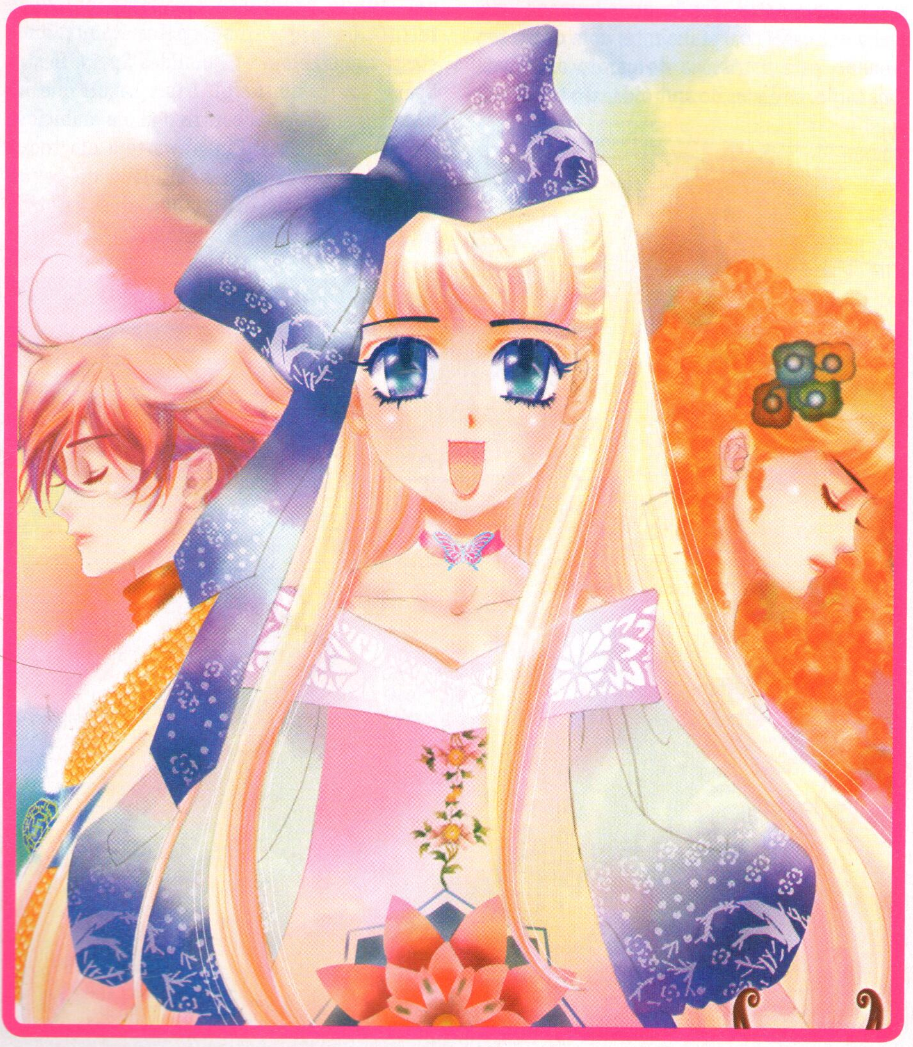


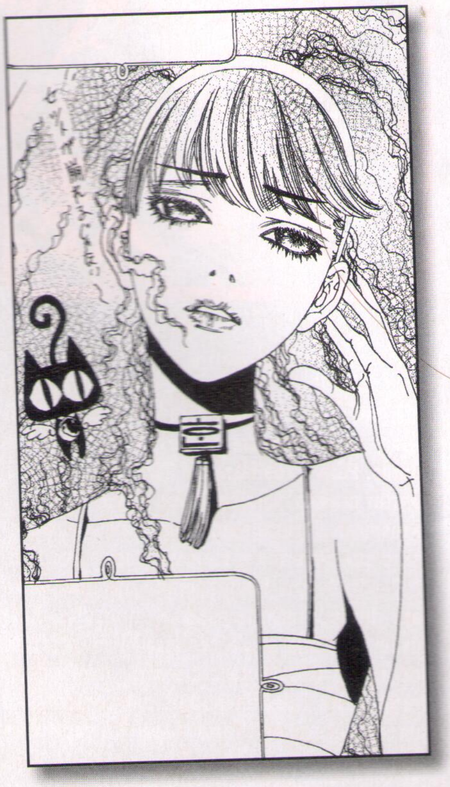
Park Sang Sun e Tokyopop

A relação dela com a maior editora americana de mangás e manhwas, a Tokyopop, é bastante promissora, pois já formou uma parceria de trabalhos onde foram produzidos diretamente para a editora os manhwas Ark Angels e Les Bijoux. Além disso, a Tokyopop adquiriu no ano passado os direitos totais de Tarot Café da Sigongsa (editora coreana), com quem a manhwaga tinha um desacordo; para felicidade dos fãs que pensavam não poder ler o final da série.

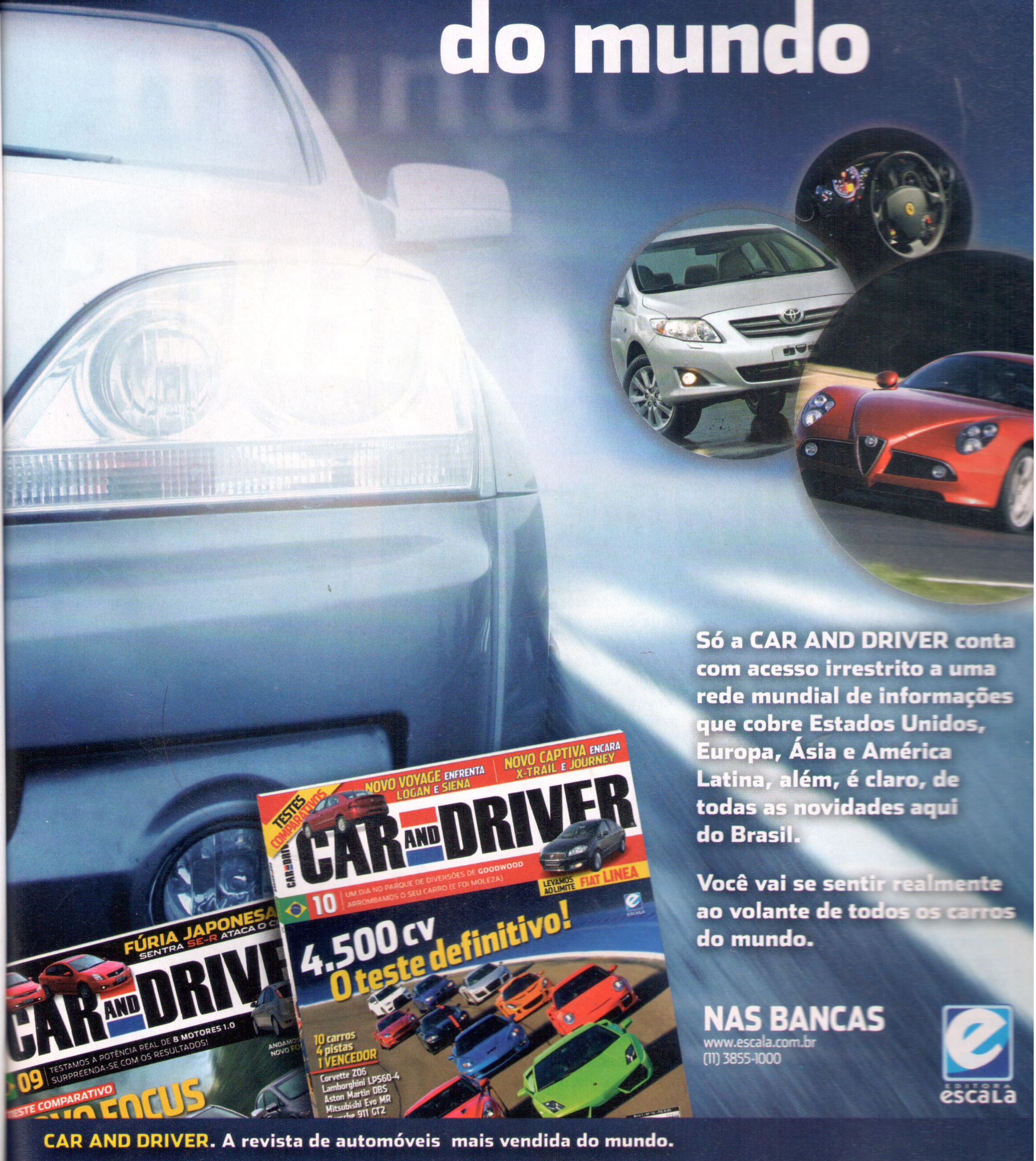
Ark Angels é o último trabalho finalizado da Park e a tornou a primeira manhwaga a publicar seu trabalho diretamente em inglês, porque os outros manhwas, antes, eram publicados por uma editora coreana e somente depois licenciado para os EUA. Neste manhwa de três volumes, a Park Sang Sun mostrou que possui uma simpática veia cômica com uma divertida e leve historia sobre três irmãs que são garotas mágicas e vão pelo universo salvar criaturas da extinção, usando uma "arca de Noé" bem original.

Nos trabalhos da Park Sang Sun, você primeiro se apaixona pelo traço, e fica deslumbrado com os belos personagens, que são caprichosamente desenhados seja nas histórias com comédia ou nas que possuem mais drama. Finalmente, então, a história aos poucos, sem que percebamos que está se planejando nos bastidores, começa a conquistar. Assim, não é surpreendente que os leitores depois de terminarem de ler, por exemplo, Tarot Café, voltem para apreciar o desenho e descubram que alguns detalhes que passaram despercebidos, porque o manhwa desta artista simplesmente vai dos olhos ao coração do leitor.





A emoção de dirigir todos os carros do mundo


TESTES COMPARATIVOS
NOVO VOYAGE ENFRENTA LOGAN E SIENA
NOVO CAPTIVA ENCARA X-TRAIL E JOURNEY
CAR AND DRIVER
UM DIA NO PARQUE DE DIVERSÕES DE GOODWOOD
ARROMBAMOS O SEU CARRO (E FOI MOLEZA)
LEVAMOS AO LIMITE FIAT LINEA
10
4.500 cv
O teste definitivo!
10 carros
4 pistas
1 VENCEDOR
Corvette Z06
Lamborghini LP560-4
Aston Martin DBS
Mitsubishi Evo MR
Porsche 911 GT2
FÚRIA JAPONESA
SENTRA SE-R ATACA O C
CAR AND DRIVER
TESTAMOS A POTÊNCIA REAL DE 8 MOTORES 1.0
SURPREENDA-SE COM OS RESULTADOS!
09
TESTE COMPARATIVO
NOVO FOCUS

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS

www.escala.com.br
(11) 3855-1000

EDITORA ESCALA

CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

ANIME FRIENDS

PARTE 2

Por David Denis Lobão e Junior Mendes Fonseca

Os lançamentos e o YCC

MUITOS LANÇAMENTOS!

Conforme prometemos na edição anterior da NT, traríamos nessa parte final uma matéria com informações sobre os lançamentos que foram realizados durante o Anime Friends.

Mais uma vez, o estande da Comix Book Shop era o maior destaque da feira, com uma localização privilegiada e sem dúvida com as maiores dimensões. Além da Comix, as editoras Conrad, Panini Comics, Lumus Editora e NewPOP estiveram presentes. Confira os destaques de cada uma:

CONRAD EDITORA

Como muitos já esperavam, a Conrad não realizou nenhum lançamento no evento e trouxe em seu estande apenas produtos com preços promocionais. No próprio estande, muitos dos visitantes procuram informações sobre as notícias relacionadas à venda da editora para a Ediouro e sobre a continuidade de alguns de seus mangás.

PANINI COMICS

A maior editora de mangás atualmente no país vendeu diversos títulos com descontos e focou suas ações na venda de assinaturas. Outro destaque foi a distribuição gratuita de um preview da versão mangá da Turma da Mônica. O estande contou com a presença do próprio Mauricio de Souza autografando essa revisitinha e gerou grande destaque entre o público e a mídia.

LUMUS EDITORA

Especializada em HQs coreanas na estética do mangá. A editora que entrou no mercado com os ótimos mangás Planet Blood e Priest e em parceria com a NewPOP publicou uma das HQs coreanas de maior sucesso no Brasil, Tarot Café; lançou, durante o Anime Friends, dois títulos: Ark Angels (também publicado em parceria com a NewPOP e da mesma autora de Tarot Café) e a HQ chinesa The Dreaming - Sonho Macabro.

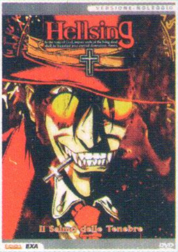
NEWPOP EDITORA

Uma das mais recentes editoras do mercado de mangás, com um pouco mais de um ano de vida, preparou um grande estande para apresentar seu catálogo (que inclui o sucesso de vendas Grimms Mangá e Tarot Café) e seus dois lançamentos: Dark Metrô e Ark Angels.

COMIX BOOK SHOP

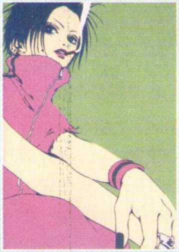
A maior loja de quadrinhos e mangás fez valer seu nome e marcou presença com um estande gigante. Além de trazer todos os lançamentos das outras editoras, apresentou com exclusividade novos volumes de séries regulares e mais os esperados Nana e Hellsing.

OS LANÇAMENTOS!



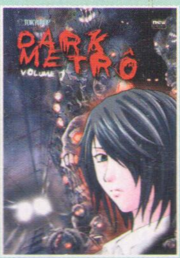
Hellsing

Com uma narrativa em ritmo de cinema, Hellsing é um mangá que fez sucesso no mundo inteiro por misturar ação, suspense e um humor bem peculiar. Quando a polícia não dá mais conta de resolver mortes misteriosas, entra em ação o agente secreto Alucard, da Organização Hellsing, especializado em caçar criaturas das trevas.



Nana

Nana é o mangá shoujo mais vendido no mundo. Nele, somos apresentados a Nana Komatsu e Nana Oosaki. Apesar do nome em comum, as duas são completamente diferentes: uma é ingênua e romântica; a outra, descolada e independente. Elas vão para Tóquio atrás de seus sonhos. E é lá que suas vidas se cruzam...

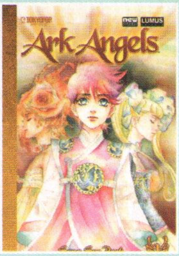


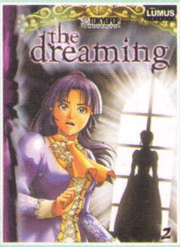
Dark Metrô

O que repousa sob as profundezas do metrô de Tóquio é mais assustador do que se imagina. Nos subterrâneos há um lapso entre este mundo e o mundo dos mortos, e o misterioso jovem chamado Seiya será o seu guia. Nesta tensa coleção de histórias, acompanharemos estranhos contos de morte e assombração que surgem deste horrível universo de trevas, onde jovens inocentes caem vítimas de almas rancorosas que povoam as linhas de transporte da cidade.

Ark Angels

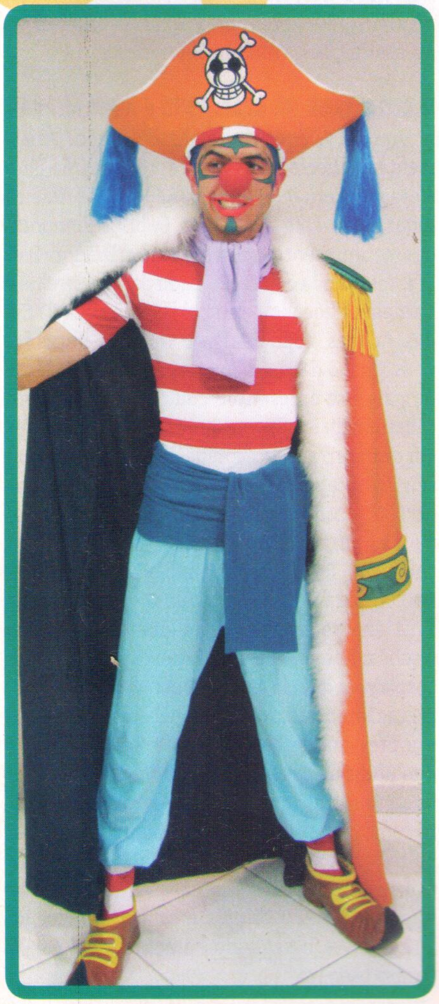
A cada ser extinto, o Planeta Terra fica mais próximo da destruição. Para proteger os animais e evitar essa catástrofe, as irmãs Shem, Hamu e Japheth foram enviadas à Terra com poderes extraordinários. Só que o tempo é escasso, e elas precisam se apressar se quiserem cumprir a missão. Disfarçadas como estudantes colegiais, elas ainda devem enfrentar os problemas de adolescentes comuns.





The Dreaming - Sonho Macabro

O futuro parece promissor quando as gêmeas Amber e Jeanie são aceitas num renomado colégio interno. Só que a escola guarda um terrível segredo: seus estudantes somem na floresta local sem deixar pistas. Agora, as irmãs precisam descobrir o motivo dos desaparecimentos e, acima de tudo, lutar pela sobrevivência. Elas nem imaginam que os mistérios da escola podem se encontrar no mundo dos sonhos...



YCC 2008 TERMINA COM RESULTADO SURPREENDENTE E MUITA FESTA!

Domingo, dia 13 de julho de 2008, 26 cosplayers estão reunidos no palco principal do Anime Friends. São 21 horas da noite e todos aguardam ansiosamente o resultado de um concurso de cosplay; pode parecer algo simples, mas não é. Para descontrair, todos dançaram uma versão da popular música "Dança do Quadrado", que virou hit na internet. Entre as pérolas da adaptação criadas pelo cosplayer Allan Victor estão "Poké-bola no seu quadrado", "Death Note no seu quadrado", "Sailor Moon no seu quadrado" e "Carta Clow no seu quadrado".

Após este momento de alívio, veio o resultado, os premiados foram anunciados e o clima de alegria e euforia não terminou, pelo contrário, o carinho que surgiu deste contato que os cosplayers tiveram ao longo da competição permaneceu, assim como a expectativa de que todos voltem a se reunir, mais uma vez.

> "Vindos das mais variadas partes do país, era facilmente percebida a mistura de sotaques e maneiras de se comportar."

O QUE FOI O YAMATO COSPLAY CUP 2008?

Por dois anos, o maior concurso de cosplay da Yamato foi o Circuito Cosplay, no qual, durante quatro eventos, os cosplayers competiam na categoria tradicional do concurso, e quem acumulava mais pontos era o grande vencedor. Mas este concurso tinha a característica de ser organizado em uma única cidade e ser distribuído por quatro eventos, o que facilitava a participação de cosplayers do eixo Rio-São Paulo e dificultava a participação dos cosplayers do resto do Brasil. Pensando nesta questão, a Yamato decidiu criar um novo concurso de cosplay para complementar o Circuito Cosplay: o Yamato Cosplay Cup.

O Yamato Cosplay Cup - Brazil 2008 foi a segunda edição deste que já é o maior concurso de cosplay do país, e que reuniu pela primeira vez os melhores cosplayers de todo o Brasil, em uma única competição, para escolher o melhor cosplayer nacional. Cada região brasileira teve suas eliminatórias, nas quais foram escolhidos, no total, 28 representantes, que disputaram a grande final em São Paulo, em julho de 2008, durante o sexto Anime Friends.

No entanto, por questões pessoais, dois cosplayers não puderam comparecer em São Paulo na data marcada para a competição, assim, se apresentaram somente 26 competidores no palco do evento.

COMO FOI A COMPETIÇÃO NESTE ANO?

Tudo começou no dia 10 de julho, quando a maioria dos competidores começaram a chegar em São Paulo. Vindos das mais variadas partes do país, era facilmente percebida a mistura de sotaques e maneiras de se comportar. Aos poucos foram chegando, com a ajuda da coordenação de cosplay do Anime Friends, que se deslocava com vans para buscar os competidores que desembarcaram em dois aeroportos.

Em meio à festa no hotel, todos, aos poucos foram se conhecendo e se enturmando. Mais do que uma competição, o encontro dos cosplayers tornou-se em pouco tempo uma verdadeira convenção, que levantou importantes pontos sobre a maneira de fazer e ver o cosplay no Brasil, não somente como hobby, mas também como forma de arte. Além das amizades feitas, o lado da competição não ficou de fora e todos se esforçavam ao máximo para terminar o quanto antes suas apresentações, cenários e fantasias.

O RESULTADO DO CONCURSO E A PREMIAÇÃO

Após a "Dança do Quadrado" todos finalmente conheceram os vencedores que irão para a etapa internacional do concurso. O primeiro lugar ficou com o paulista Gabriel Niemietz, que se apresentou como Goku ("Dragon Ball Z"). A segunda colocação ficou para a estreante Daniela Uchôa, com seu cosplay de Mei ("O Clã das Adagas Voadoras"). O terceiro lugar foi para Thiago da Mata, que veio do Centro-Oeste do país e se apresentou como o Dr. Maki Gero ("Dragon Ball Z"). Os prêmios foram valores em dinheiro para os competidores prepararem seus cosplays para a finalíssima, em janeiro de 2009, com cosplayers de outros países. Os valores foram R$ 2.000,00 para o primeiro colocado, R$ 1.000,00 para o segundo e R$ 500,00 para o terceiro lugar.

Além do prêmio principal do concurso também houve uma premiação especial para os cosplayers que apresentassem a melhor interpretação no palco, julgado pela atriz, diretora e professora de teatro Ariane Moulin. Ariane deu notas de 5 a 10 para todos os cosplayers, e os ganhadores foram Thiago Araújo em primeiro lugar, Carolina Polido em segundo e André Luiz Viana em terceiro. Os prêmios para os três primeiros lugares da categoria Interpretação foram de R$ 200,00 para o primeiro lugar, R$ 100,00 para o segundo colocado e R$ 50,00 para o terceiro.

PONTUAÇÃO FINAL DE TODOS OS COMPETIDORES

Categoria especial de interpretação

01) Thiago da Mata - 10,0
02) Carolina Polido - 9,75
03) André Andrade - 9,5
04) Loren Louro - 9,25
Vitor Mateus de Castro - 9,25
06) Ana Paula Ribeiro - 9,0
Gabriel Niemietz - 9,0
Gláucia Palhares - 9,0
09) Kêmila Lobato - 8,75
Lucyana Reimão - 8,75
11) Allan Victor - 8,5
Daniela Matsuoka - 8,5
Daniela Takahashi - 8,5
Daniela Uchoa - 8,5
Ícaro Renan Dourado - 8,5
Leandro Jacome - 8,5
Lukas Vinícius Soares - 8,5
Pedro Messias Hoffmann - 8,5
Thiago Diemer - 8,5
20) Amanda Duarte - 8,0
21) Claudia Lima - 7,5
22) Catarina Vilagrand - 7,0
Cyndia Clay Santos - 7,0
Reginaldo Dantas - 7,0
Rodrigo Eduardo Vana - 7,0
Talissa Costa - 7,0

Resultado oficial final do Yamato Cosplay Cup 2008 - Brazil

01) Gabriel Niemietz - 25,86
02) Daniela Uchôa - 25,35
03) Thiago da Mata - 25,16
04) Ana Paula Pereira - 25,13
05) Daniela Takahashi - 25,07
06) André Andrade - 24,93
07) Lucyana Reimão - 24,90
08) Tiago Diemer - 24,70
09) Loren Louro - 24,57
10) Daniela Matsuoka - 24,11
11) Glaucia Palhares - 24,10
12) Carolina Polido - 24,07
13) Rodrigo Vana - 23,16
14) Vitor de Castro - 23,15
15) Ícaro Dourado - 22,96
16) Cyndia Clay - 22,44
17) Cataria Villagrand - 22,28
18) Cláudia Lima - 21,83
19) Allan Victor - 21,66
20) Pedro Hoffman - 21,35
21) Kemila Lobato - 20,93
22) Reginaldo Dantas - 20,22
23) Talissa Costa - 19,62
24) Leandro Jacome - 19,36
25) Amanda Duarte - 15,38
26) Lukas Soares - 12,29

**Lembrando que estas notas finais já incluem as diversas penalidades que os cosplayers tiveram. No total, 14 competidores perderam pontos por infringirem regras da competição. A pontuação máxima que um cosplayer poderia atingir era 30 pontos, já que é a soma das médias de apresentação tradicional, apresentação livre e nota pelo cosplay, cada uma valendo de 0 a 10.*

OS VENCEDORES POR CATEGORIA:

Tradicional

1º Gabriel Niemietz - Goku (Dragon Ball Z) - 9,50
2º Ana Paula Ribeiro - Pocahontas (Pocahontas) - 9,02
3º Carolina Polido - Princesa Esmeralda (Guerreiras Mágicas de Rayearth) - 8,77

Livre

1º Gabriel Niemietz - Goku (Dragon Ball Z) - 9,66
2º Gláucia Palhares - Reiko (Rumble Roses) - 9,02
3º Vítor de Castro - Shiryu de Dragão (Saint Seiya) - 8,88

Desfile

1º Daniela Takahashi - Zashiki Warashi (XXX Holic) - 9,11
2º Carolina Polido - Princesa Esmeralda (Guerreiras Mágicas de Rayearth) - 9,08
3º Daniela Uchôa - Mei (O Clã das Adagas Voadoras) - 9,05

Mangá NARUTO

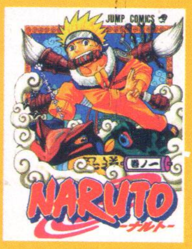
Por Matheus Peçanha

Naruto surgiu no ano de 1999 nas páginas da famosa revista japonesa Shonen Jump, lar de séries de sucesso como Dragonball e One Piece. Criada e desenhada pelo eficiente artista Masashi Kishimoto, a série ganhou fama rapidamente, conquistando um enorme público, principalmente no Ocidente. O mangá chegou às bancas brasileiras em maio de 2007, pela editora Panini, que meses depois lançou outro famoso shonen superpower, Bleach.

A edição brasileira conta com tradução de Ricardo Cruz, letras de Beatriz Moreira Berto e edição de Beth Kodama. O mangá, que é lançado mensalmente, encabeça a lista dos mais vendidos no país, junto do já finalizado Death Note (12 Edições, Editora JBC, R$10,90) e do já citado Bleach (ainda em lançamento, Editora Panini, R$9,90). Confira um guia com as primeiras edições já publicadas no Brasil!

VOLUME #01

Lançamento no Japão: Março de 2000
Lançamento no Brasil: Maio de 2007



Capítulos ~
- **#01 - Naruto Uzumaki!!**
- **#02 - Konohamaru**
- **#03 - Sasuke Uchiha!!**
- **#04 - Kakashi Hatake!!**
- **#05 - O descuido é o maior inimigo**
- **#06 - Deixe com Sasuke!!**
- **#07 - A Conclusão de Kakashi**

Não Perca um Volume!

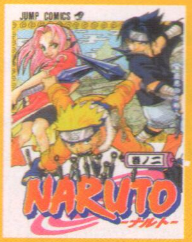
No primeiro volume do mangá, conhecemos a história de Naruto Uzumaki, um ninja órfão que fazia de tudo quando criança para chamar a atenção dos adultos a sua volta. Embora atrapalhado, Naruto tenta de qualquer maneira passar no exame de graduação ninja, e após descobrir a verdade sobre seu passado - que ele aprisiona a alma da raposa de nove caldas que destruíra sua vila anos

> "Ao chegar no local se deparam com uma estranha e caricata figura, chamada Rock Lee, que não hesita em desafiar Sasuke para uma luta."

antes - decide roubar valiosos pergaminhos com um poderoso jutsu. O problema é resolvido, o traidor que incitou Naruto é preso, e além de conquistar a sonhada graduação, o encrenqueiro ninja ainda aprende um de seus golpes mais característicos: o Jutsu do clone das sombras. Ainda nesse volume, Naruto descobre que Sasuke Uchiha e Sakura Haruno serão seus companheiros de turma, junto do temido professor Kakashi Hatake.

VOLUME #02

Lançamento no Japão: Junho de 2000
Lançamento no Brasil: Junho de 2007

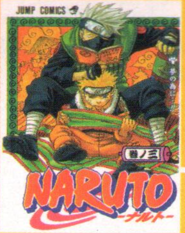


Capítulos ~
- **#08 - É por isso que fracassam!!**
- **#09 - O pior cliente**
- **#10 - O segundo**
- **#11 - Decolagem!!**
- **#12 - É o fim!!**
- **#13 - Eu sou um ninja!!**
- **#14 - Planos secretos**
- **#15 - O Sharingan renasce!!**
- **#16 - Quem é você!?**
- **#17 - Preparativos para a batalha**

O segundo volume tem o prosseguimento do desafio de Kakashi que colocara as habilidades dos três ninjas de sua equipe em teste. Após cumprirem a difícil tarefa de pegar dois sinos que estavam no poder de seu professor, Naruto e sua turma finalmente são aceitos como pupilos do misterioso e mascarado ninja. Ele, então, recebe uma missão: escoltar um velho construtor de pontes até o País das Ondas. O plano, que aparentemente é fácil, torna-se mais complicado quando eles descobrem que Zabuza, o demônio da névoa, fora contratado para matar o velho que tentava a qualquer custo continuar a construção de uma grande ponte que devolveria a prosperidade econômica àquele país.

VOLUME #03

Lançamento no Japão: Agosto de 2000
Lançamento no Brasil: Julho de 2007

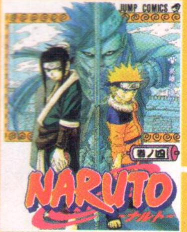


Capítulos ~
- **#18 - O início do treinamento**
- **#19 - O símbolo da coragem**
- **#20 - O país em que havia um herói**
- **#21 - O encontro na montanha**
- **#22 - O surgimento do rival!!**
- **#23 - Dois ataques surpresa!!**
- **#24 - Speed!!**
- **#25 - Pelo sonho...!**
- **#26 - A ruína do Sharingan!**
- **#27 - Despertar!**

O construtor de pontes explica que há algum tempo naquela terra vivera um herói que estava sempre disposto a salvar as pessoas que ele amava - uma espécie de pai para o jovem Inari, que vê em Naruto uma figura antipática. Disposto a provar o contrário, Naruto continua seu treinamento com Sasuke. A batalha contra Zabuza e Haku - uma espécie de pupilo/aliado do vilão - finalmente começa, e Naruto fica enraivecido quando Sasuke se joga na frente de um golpe disparado contra ele, salvando sua vida. O ninja loiro parte para batalha com os nervos à flor da pele, jurando vingança.

Volume #04

Lançamento no Japão: Outubro de 2000
Lançamento no Brasil: Agosto de 2007



Capítulos ~
- **#28 - Nove Caudas**
- **#29 - A pessoa preciosa**
- **#30 - O seu futuro!!**
- **#31 - A batalha de cada um**
- **#32 - Um instrumento chamado ninja**
- **#33 - A ponte do herói!**
- **#34 - Ivasores!?**
- **#35 - Iruka vcs. Kakshi?!**
- **#36 - A melancolia de Sakura**

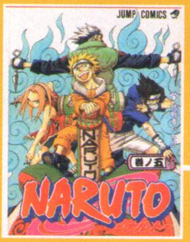
A batalha do País das Ondas chega ao fim - Haku é derrotado, dando sua vida por Zabuza. Completada a missão, Naruto e seus amigos retornam à Aldeia Oculta da Folha e se deparam com 3 estranhas figuras: os misteriosos ninjas da folha, dentre eles o assombroso Gaara do Deserto. Kakashi acaba por avisar aos seus alunos que eles haviam sido indicados para realizar o Exame Chunnin - e ao chegar no local se deparam com uma estranha e caricata figura, chamada Rock Lee, que não hesita em desafiar Sasuke para uma luta.

> "Gaara e sua equipe enfrentam seus primeiros adversários, mostrando todo o poder e a crueldade que os acompanha."

Volume #05

Lançamento no Japão: Dezembro de 2000

Lançamento no Brasil: Setembro de 2007



Capítulos ~
- #37 - O pior adversário
- #38 - Start!
- #39 - Os concorrentes!!
- #40 - A primeira prova!!
- #41 - Tentação!
- #42 - As diversas estratégias
- #43 - A décima questão
- #44 - Os aliados
- #45 - A segunda prova!

Após levar uma surra de Rock Lee, Sasuke e os demais membros de sua equipe prosseguem rumo ao Exame Chuunin. Ao chegar ao salão principal, eles conhecem Kabuto, um misterioso rapaz que possui informações de diversos lutadores. A primeira fase tem início - e não passa de uma prova escrita. Naruto, porém, entra em desespero, já que nunca fora muito bem em estudos. A última questão, que surge como um enigma torna-se a salvação do ninja - aquele que a respondesse e errasse, nunca mais poderia ser um ninja; aqueles que não se sentissem dispostos deveriam abandonar a prova e tentar novamente no ano seguinte. Usando de determinação, Naruto passa pra segunda fase, que está prestes a começar.

Volume #06

Lançamento no Japão: Março de 2001

Lançamento no Brasil: Maio de 2007

JUMP COMICS
NARUTO

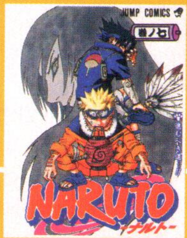
Capítulos ~
- #46 - O código
- #47 - Presa e predador...!!
- #48 - O objetivo principal
- #49 - Covardes!!
- #50 - Eu...!!
- #51 - Maravilhoso monstro
- #52 - A condição
- #53 - A decisão de Sakura
- #54 - Sakura e Ino

A segunda fase do exame Chunin tem início. O objetivo de cada equipe seria o de conseguir juntar um pergaminho da terra e outro do ar, sendo que cada equipe só começaria com um deles, e deveria batalhar para conseguir o outro. As equipes que conseguissem os dois pergaminhos passariam para a próxima fase. A equipe de Naruto começa a procura, mas o ataque de uma grande cobra desabilita todos. Após uma árdua sucessão de batalhas, Orochimaru se revela como sendo o vilão que aparecera, inferindo em Sasuke uma mordida que carregava uma maldição. A equipe é novamente atacada por outro grupo de vilões, mas desta vez, mesmo incapacitados de lutar, eles são ajudados por outras equipes da Vila da Folha.

Volume #07

Lançamento no Japão: Maio de 2001

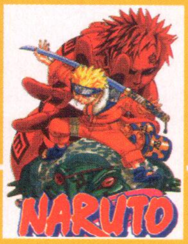
Lançamento no Brasil: Novembro de 2007



Capítulos ~
- #55 - Campo de batalha
- #56 - O poder recebido
- #57 - Dez horas antes
- #58 - Testemunhas
- #59 - A tragédia da areia
- #60 - A última chance
- #61 - O caminho a seguir
- #62 - Presa fácil!
- #63 - A outra face

Sasuke acorda, e tomado pelo poder que lhe é dado por Orochimaru, derrota rapidamente todos os adversários. Após Sakura parar o garoto, a corrida pelo pergaminho prossegue. Enquanto isso, Gaara e sua equipe enfrentam seus primeiros adversários, mostrando todo o poder e a crueldade que os acompanha. Após uma árdua batalha para conseguir o pergaminho, Naruto e sua equipe completam a segunda fase. Ao leitor é revelado que Kabuto, que ajudara a equipe do jovem ninja, é na verdade um traidor a serviço de Orochimaru, um ninja fugitivo e procurado por todo o país do fogo.

Volume #08

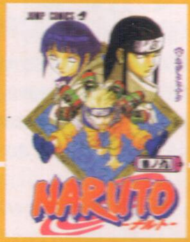


Lançamento no Japão:
Agosto de 2001
Lançamento no Brasil:
Dezembro de 2007

Capítulos ~
- #64 - A mensagem do Hokage
- #65 - Apostamos suas vidas!!
- #66 - A súplica de Sakura
- #67 - Capacidade fora do comum
- #68 - O sangue Uchiha!
- #69 - O terrível visitante
- #70 - Quem vai morrer
- #71 - Muro alto demais
- #72 - Rivalidade

São determinadas preliminares para a terceira etapa do Exame Chunin, devido ao grande número de concorrentes que haviam sobrado. Com a vitória quase que exclusiva dos ninjas da Aldeia da Folha (Shino e Sasuke) e da Areia, começa uma das batalhas mais emocionantes do mangá até então: Ino vs. Sakura. As amigas de outrora, hoje rivais, se enfrentam, colocando à flor da pele todas suas disparidades.

Volume #09

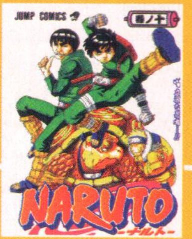


Lançamento no Japão:
Outubro de 2001
Lançamento no Brasil:
Janeiro de 2008

Capítulos ~
- #73 - Proclamando a derrota!
- #74 - A sexta luta
- #75 - A evolução do Naruto
- #76 - O contra ataque de Kiba! Ou o contra ataque de Naruto?!
- #77 - Naruto em momento de inteligência
- #78 - Neji e Hinata
- #79 - O clã Hyuuga
- #80 - Ultrapassando o limite
- #81 - Gaara Vs...

A luta entre Sakura e Ino termina empatada; e continuam as preliminares. A vitória de Shikamaru e Temari precede duas grandes lutas: Naruto vs Kiba e Hinata vs. Neji. Enquanto na primeira batalha o ninja loiro consiga vencer com muito esforço, é na segunda que se projeta o ponto alto do nono volume: os primos da família Hyuuga Hinata e Neji se enfrentam em uma batalha sangrenta que faz com que a garota dê o máximo de si, mas ainda sim saia perdendo. Naruto jura pelo sangue da amiga que iria vingá-la e a batalha entre Gaara do Deserto e Rock Lee se inicia.

Volume #10

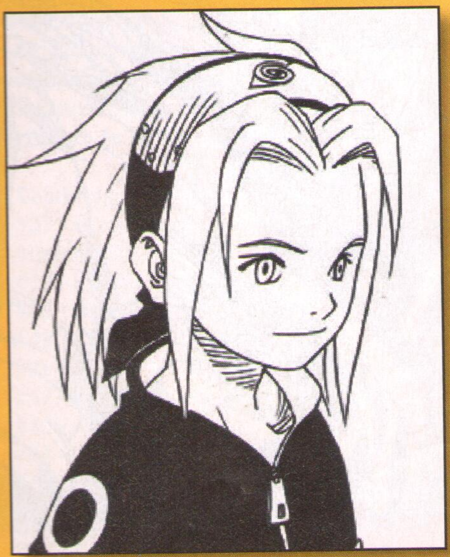


Lançamento no Japão:
Dezembro de 2001
Lançamento no Brasil:
Fevereiro de 2008

Capítulos ~
- #82 - O segredo de Lee
- #83 - A defesa absoluta se rompeu?!
- #84 - O gênio da dedicação
- #85 - De uma vez por todas
- #86 - Um ninja admirável
- #87 - O final da fase preliminar
- #88 - E o Sasuke?
- #89 - O pedido de Naruto
- #90 - E o treinamento?!

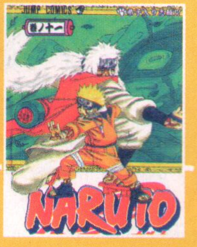
O décimo volume de Naruto é quase que exclusivamente reservado à batalha de Rock Lee e Gaara. Com seus altos e baixos, a luta se estende com a vitória do último, após um conturbado ataque que levou a intervenção do próprio professor de Lee, Might Guy, e a posterior desclassificação do concorrente. De volta à cidade, Kakashi descobre que Kabuto é um traidor, ao pegá-lo tentando matar Sasuke, que se encontrava inconsciente devido à batalha. Naruto, finalmente, é mandado a um treinamento com o professor Ebisu, mas não aceita alegando que o "palerma" era mais fraco que ele próprio.

> "Naruto conhece o ninja Jiraiya, sem saber que aquele velho tarado e pervertido se tratava de um dos ninjas mais poderosos do mundo."



Volume #11

Lançamento no Japão: Março de 2002
Lançamento no Brasil: Março de 2008

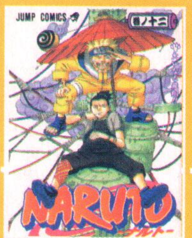


Capítulos ~
- **#91 - Quer ser meu discípulo?**
- **#92 - Folha, som, areia!**
- **#93 - O fervor de cada um...!**
- **#94 - As chaves!**
- **#95 - O encontro**
- **#96 - O visitante inesperado**
- **#97 - A razão para existir**
- **#98 - Perdedor com muito orgulho**
- **#99 - Começam as finais**

Naruto conhece o ninja Jiraiya, sem saber que aquele velho tarado e pervertido se tratava de um dos ninjas mais poderosos do mundo. Tentando despertar a simpatia do velhote, Naruto aceita o desafio de tentar fazer uma invocação. Após muitas tentativas frustradas, Jiraiya decide que Naruto deveria sentir na pele o medo e a aflição, para então liberar todo o seu chakra — ele, então, joga o garoto de um penhasco, que invoca pelo poder da raposa de nove caudas e Gamabunta, o poderoso sapo-rei guerreiro. A terceira fase do exame Chunin se inicia, mas sem Sasuke que ainda não chegara do treinamento com Kakashi. A primeira batalha ocorre entre Naruto e Neji, com a promessa do primeiro de vingar o nome de sua amiga Hinata.

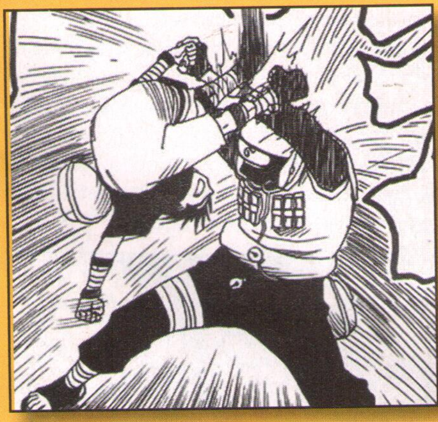
Volume #12

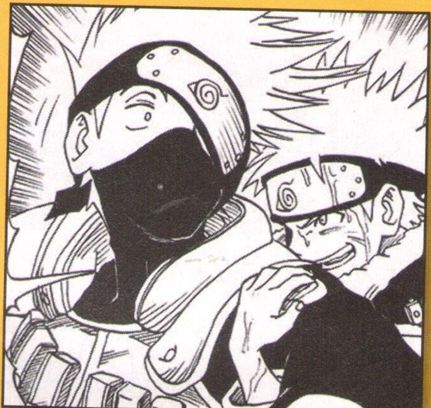
Lançamento no Japão: Maio de 2002
Lançamento no Brasil: Abril de 2008



Capítulos ~
- **#100 - Preparado para morrer!**
- **#101 - O outro**
- **#102 - Pássaro engaiolado**
- **#103 - Perdedor**
- **#104 - O poder de mudar**
- **#105 - O grande vôo**
- **#106 - Sasuke desclassificado**
- **#107 - Sem vontade de lutar!!**
- **#108 - Planejando a vitória!**

A batalha pega fogo quando Neji põe em pratos limpos toda a verdade sobre o clã Hyuuga. Naruto fica, então, sabendo um pouco do doloroso passado de seu concorrente, e de como o pai dele havia se sacrificado pelo bem de sua família. Mesmo assim, Naruto continua firme e forte, invocando o chakra da raposa-demônio e vencendo Neji. Após a batalha, o tio de Neji — o principal responsável pela morte do pai do garoto — lhe pede desculpas, ressaltando ainda a bondade de seu pai. A próxima batalha é entre Temari e Shikamaru, que usam táticas diversas. Após muito cálculo e análise, Shikamaru está prestes a ganhar a batalha quando desiste dela por não possui nenhuma motivação para continuar no exame Chunin.



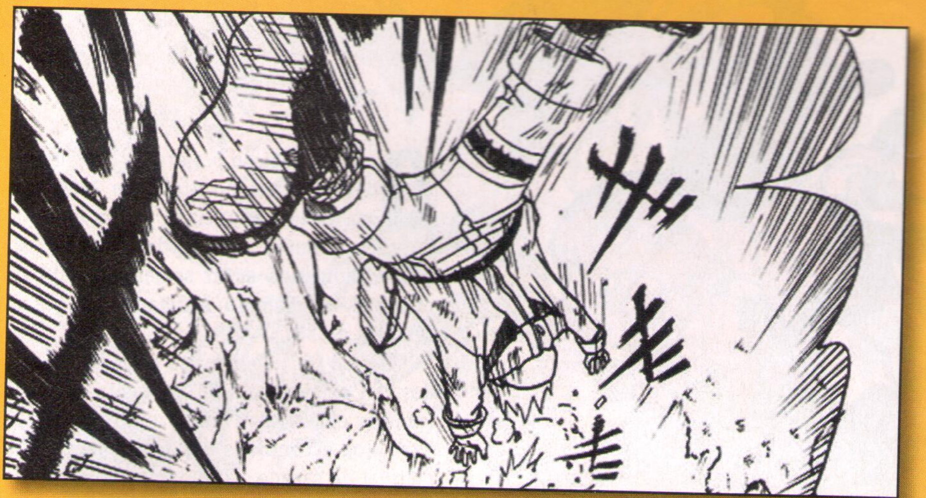


Conversando com Beth Kodama

Todos os meses você confere nas bancas um novo volume de Naruto. Mas por trás da revista existe uma equipe trabalhando arduamente para traduzir e adaptar 200 páginas de puro entretenimento e aventura para nós, fãs. E por isso, tivemos um pequeno bate-papo com Beth Kodama, atual editora do mangá, que fala um pouco de como é trabalhar com esse sucesso ninja!

NeoTokyo - Como começou o seu trabalho na edição nacional do mangá Naruto?

Beth Kodama - Naruto começou a ser publicado em maio de 2007. Nessa época eu era assistente editorial da redação do Planet Mangá. Meu trabalho inicialmente era tratar os arquivos digitais, apagar, retocar e redesenhar onomatopéias (especialmente aquelas que vinham com palavras em inglês através dos arquivos da Viz, como "rustle"), montar a edição, letreirar, revisar, ou seja, a maior parte era gráfica e artística. Depois, eu assumi a edição a partir do volume #7, o que envolve textos e copydesk (adaptação de texto).



> "Eu gosto de pensar que a popularização do mangá tornará nosso país mais letrado."

NT - A que você atribui o sucesso de Naruto, não só no Japão, mas como em todo o Ocidente?

BK - O sucesso de Naruto vem do público diversificado. Ele atinge uma faixa etária muito ampla. Diferente de Pokémon, que possuía leitores infantis, em grande maioria, Naruto tem fãs desde 7 anos até 40 ou mais, em grande quantidade. Isso também vem da história que não se prendeu à infância do Naruto e questões meramente infantis, como os valores de amizade, justiça, sinceridade ou coisas virtuosas do gênero. O Naruto não vai para a escola como as pessoas normais. O Naruto é um herói a serviço de sua nação a partir de seus 12 anos, mas que continua tendo os mesmo problemas de garoto normal dessa idade e essas questões infantis são abordadas através do personagem principal. É aí que as crianças se identificam com ele. Por outro lado, muitas questões adultas são abordadas no mangá, como a "vingança", a "solidão", a "ambição" ou mesmo a falta de maniqueísmo. Alguns leitores mais "avançados" devem saber que alguns vilões não são apenas maus, como o Zabuza ou o Gaara, e mesmo os heróis não são totalmente bonzinhos. Isso aproxima a história com a vida real adulta, onde não existe "bem e mal", onde as pessoas têm de aprender a entender "pontos de vista". Em relação a Ocidente vs. Oriente, acho que Naruto tem uma história interessante para diversas nações, já que não fala de "ninjas" como os ninjas verdadeiros eram, mas de valores morais presentes em diversas culturas do mundo inteiro, como "honra", "dignidade" e "lealdade". Acho que essa é uma das razões pela qual Bleach não goza de mesma fama mundial. Mas veja bem: é mera opinião pessoal. =D

NT - Você acredita que o sucesso do título no Brasil tornou possível a vinda de outros mangás menos conhecidos?

BK - Sim. Acho que Naruto é um dos responsáveis por ter tornado o termo "mangá" mais popular. Inclusive, não só acredito que abriu novos horizontes mercadológicos, permitindo a aquisição de direitos autorais de outras obras, como estabilizou o mercado, no sentido que as crianças que lêem hoje Naruto, quando tiverem 40 anos talvez ainda se interessem por mangás. Naruto não pode ser considerado uma mera "febre". Eu gosto de pensar que a popularização do mangá tornará nosso país mais letrado. Na minha época de escola, era penoso deixar de ver televisão para ler um livro. Só os CDFs faziam esse tipo de coisa. Havia gente que lia menos de 10 livros por ano e muito menos pessoas que liam quadrinhos. Mas, agora, tem gente que lê dez mangás por mês. <=D

NT - Dentre os personagens do mangá, quais os seus preferidos?

BK - Apesar de que devo decepcionar muitos fãs ao declarar isto, eu aprecio muito a profundidade desenvolvida na história de Sasuke e da família Uchiha como um todo. Também gosto muito de alguns personagens que ainda vão aparecer. Acho que o Rock Lee e o Shikamaru são personagens mal aproveitados e que, se Naruto fosse da Marvel, mereceriam títulos próprios, separados da série.

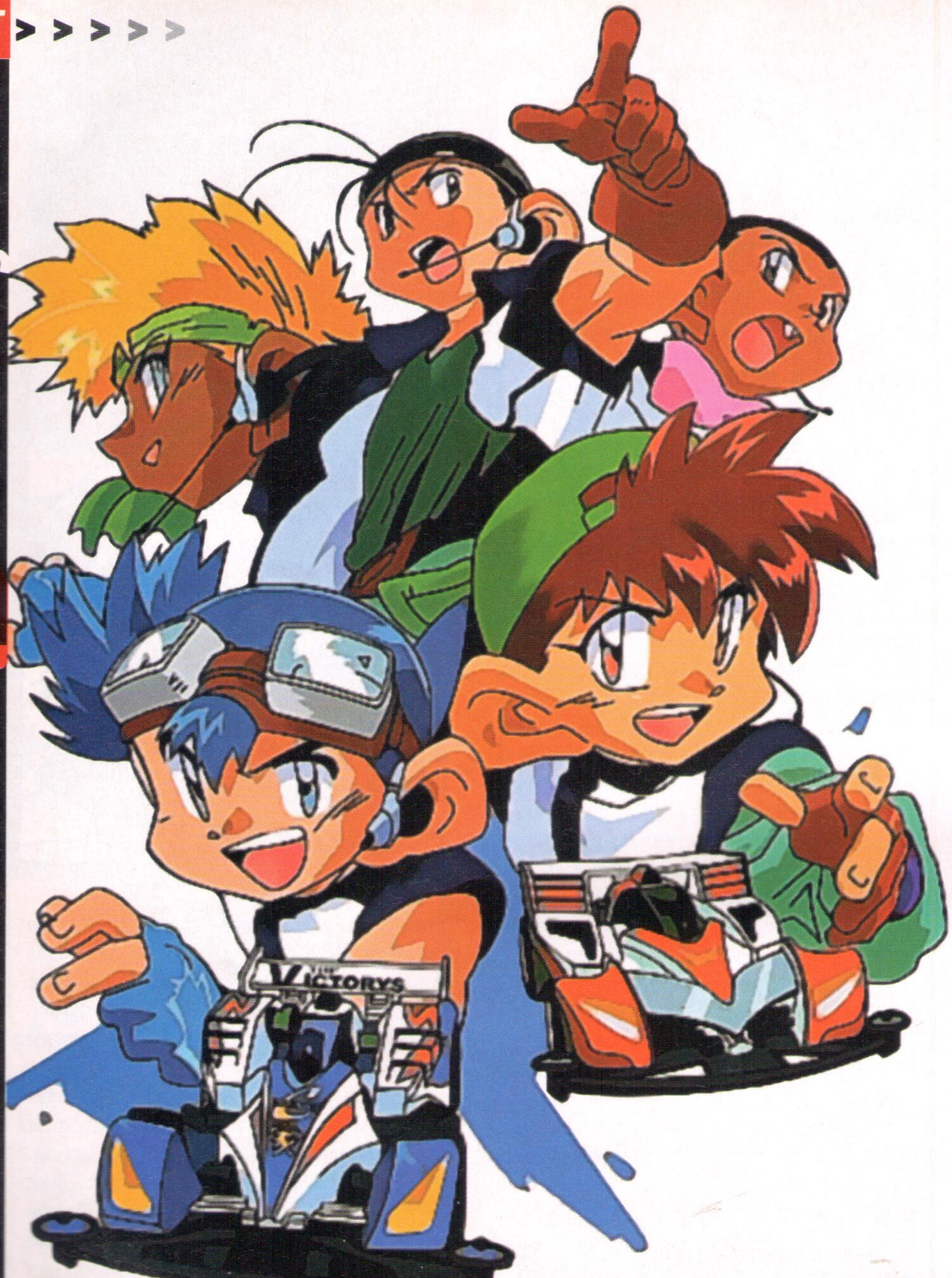
NT - E dentre os seus mangás preferidos, quais os mais especiais?

BK - Atualmente, dos publicados no Brasil, é Black Lagoon. Mas também gosto de Homunculus, Gantz, Berserk e Bleach. De outras editoras, gosto de Vagabond, Death Note, Fullmetal Alchemist e Monster. Do que ainda não foi publicado no Brasil, admiro muito Blame!, Skyhigh, Monster Collection e Dogs.

Let's & Go

A promessa do ano em 2006, que ficou só na promessa...

Por David Denis Lobão



O mais audacioso projeto de lançamento de um animê no Brasil em 2006 teve sua estréia anunciada para o dia 9 de outubro, estamos falando de "Let's & Go", que acabou indo ao ar somente em 14 de outubro, no Sábado Animado (programa semanal do SBT).

"Let's & Go", após ter 18 episódios dublados, foi exibido pelo SBT somente uma vez (poucos episódios tiveram reprise), com os capítulos escondidos em sua programação matinal de sábado, fazendo com que poucos fãs pudessem acompanhar o animê.

No entanto, durante o Anime Friends 2007, os fãs do desenho puderam dublar uma cena da animação junto com Francisco Freitas, dublador de um dos protagonistas, e questionar por que os demais dos 153 capítulos não foram dublados e nem foram ao ar.

Em meio à participação do estúdio Uniarthe no Anime Friends foi anunciado que o desenho voltou a ser dublado e deveria estrear na Rede TV! no mês seguinte. Para o relançamento no evento, estiveram presentes representantes da Uniarthe e da Sato Company, distribuidora do animê. Mas o retorno ficou só na promessa.

"Let's & Go" teve um bom lançamento, com fortes promessas de brinquedos pela Long Junp (a mesma empresa por trás de "Cavaleiros do Zodíaco"), exibição no programa infantil de maior audiência do país (o Sábado Animado do SBT) e uma eficiente divulgação, que incluem uma boa assessoria de imprensa e marketing, "Let's & Go" já era tratado como sucesso antes mesmo da estréia.

> "Desde a tradução até a direção, tudo foi feito com base em pesquisas e a série foi toda estudada antes de ir ao ar."

A dublagem

A dublagem de "Let's & Go" foi feita de forma rápida, mas cuidadosa, pelo estúdio Uniarthe, de São Paulo. A casa de dublagem já foi responsável pelas dublagens de "Anjos Guerreiros" (que nunca estreou na TV brasileira), "Efeito Cinderela", "Mr. Magoo", entre outras produções recentes.

Desde a tradução até a direção, tudo foi feito com base em pesquisas e a série foi toda estudada antes de ir ao ar. O elenco — escolhido por testes — incluía vozes novas, coisa que o público pede há anos para os estúdios de dublagem. No entanto, as vozes não são tão desconhecidas a ponto de causar estranhamento.

A direção de dublagem ficou nas mãos de Raul Schlosser, que começou a dirigir animês como assistente do diretor José Parisi Jr., durante os primeiros anos de "Pokémon", "Shin-Chan", "Yu-Gi-Oh!" e "Shaman King". A direção artística ficou a cargo de Francisco Freitas, o Chiquinho, que já exerceu a função com os desenhos japoneses "Efeito Cinderela" e "Anjos Guerreiros".

Os protagonistas da história são os meninos Lestu Seiba (Let) e Go Seiba, dublados respectivamente por Alex Minei e Francisco Freitas. Alex ficou conhecido dos fãs de animê como o Inuyasha criança, mas teve seu talento reconhecido como a Poké-Agenda do sexto e sétimo ano de "Pokémon", e sem nenhuma explicação foi trocado no oitavo e mais recente ano da série. Recentemente, ainda, o ator dublou o protagonista da animação "Futebol de Rua".

Francisco Freitas que dubla Go, já fez a Deyse e o Bo de "Shin-Chan", Masao Tachibana ("Super Campeões 2002"), Ritchie ("Pokémon"), Rezelg ("Shaman King") e Wevell ("Yu-Gi-Oh!"), entre outros personagens.

O criador dos carrinhos da trama, Dr. Tsuchiya, é dublado por Raul Schlosser que já deu voz ao Masked Muchacho ("Shin-Chan"), Cell ("Dragon Ball GT"), Lagartixa ("Shaman King"), Marik ("Yu-Gi-Oh!") e o protagonista de "Efeito Cinderela".

Entrevista com Alex Minei

Alex Minei foi o menino que dublou o protagonista do desenho francês que passou com sucesso no Cartoon Network na última Copa, "Futebol de Rua". Minei, também foi o dublador da Pokéagenda em "Pokémon" (até ser misteriosamente substituído pela Centauro), do Sheldon na redublagem de "Garfield e seus amigos" e o Larry na redublagem de "Super Mario Bros".

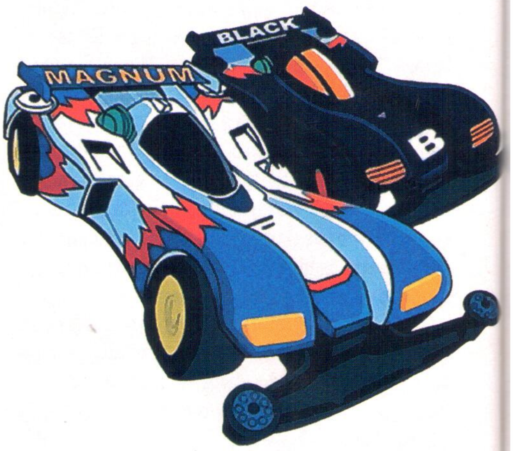
Neo Tokyo - Como foi dublar "Futebol de Rua"?
Alex Minei - Foi muito legal, primeiro porque foi meu primeiro protagonista e segundo pelo tema do desenho, pois o futebol é do agrado da maioria dos brasileiros, sem contar que o desenho aborda muitas situações que os jovens passam, como rivalidade, primeiro amor, sentimento de exclusão.

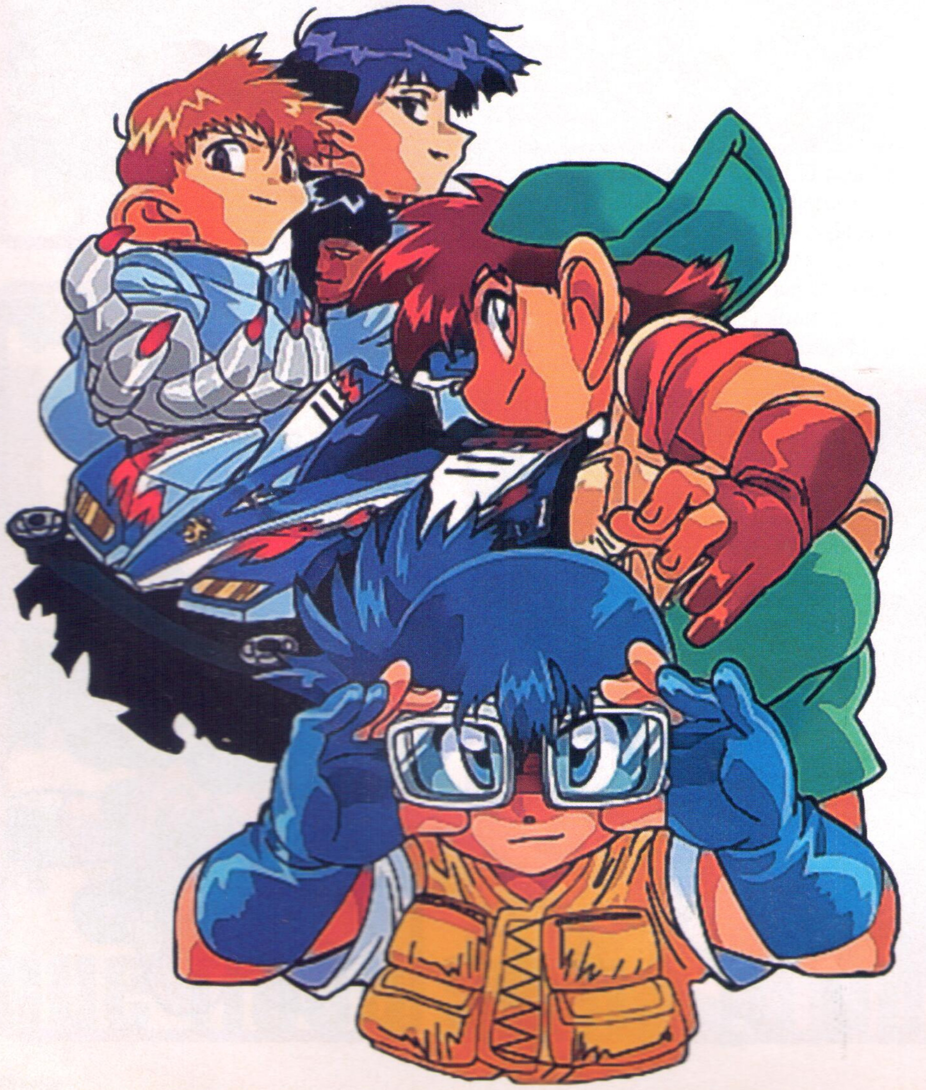
NT - Você já gostava de futebol? O que mudou após ser o protagonista do desenho?
AM - Já gostava, sim, mas não sou um desses fanáticos por futebol que dorme pensando em futebol, sonha com futebol e acorda com uma bola no pé. (risos) Quando era moleque, jogava futebol na rua pra infelicidade dos vizinhos. Este desenho foi uma escola pra mim e é nítido isso hoje nos trabalhos que faço, foi como um ponto numa escala de desenvolvimento antes e depois de "Futebol de Rua", não que eu seja o 'the best', mas melhorei muito profissionalmente.

NT - Como ficou o coração durante a Copa? Torceu muito pelo Brasil ou pelo Japão?
AM - Nos primeiros jogos eu, como todo brasileiro, fiquei querendo mais e mais, né? (risos) Mas foi só um aquecimento. Quanto ao Japão, tadinhos, fraquinhos como sempre. Nem meu pai que tá no Japão torce pra eles. (risos)

NT - Como foi dublar o Inuyasha criança?
AM - O Inuyasha criança foi só uma pontinha, que apareceu em alguns episódios, mas curti muito dublar ele, pois já era fã desse animê. Antes de chegar ao estúdio eu já havia levado um material pro (diretor José) Parisi, conhecer a série e acertaram em cheio na escalação, fiz outros personagens também, com minha voz normal, outros, caricatos.

> "Nos primeiros jogos eu, como todo brasileiro, fiquei querendo mais e mais, né? Quanto ao Japão, tadinhos, fraquinhos como sempre. Nem meu pai que tá no Japão torce pra eles."





NT - E a Pokéagenda? Como e quando surgiu? Afinal ela tinha outro dublador, que já a fazia há muitos anos, e quando a série foi para a Rede Globo mudou... Pelo que os fãs falam, chegou ao ponto do mesmo episódio ir ao ar no Cartoon com a voz antiga, e na Globo, com a sua... Certo?
AM – 'Eitá', vocês sabem de tudo, 'ein'? (risos) Bom, a Pokéagenda foi uma escala normal, cheguei no estúdio pra dublar e o (diretor José) Parisi disse que era a Pokéagenda, isso foi quando "Pokemon" estava indo para a Globo, voltaram vários episódios com trechos da Pokéagenda para serem redublados, ainda da fase antiga, antes da troca de roupas dos personagens. Não sei o motivo da troca de dublador, mas quando "Pokémon" foi pra Centauro (o novo estúdio) resolveram manter a troca que havia sido feita.

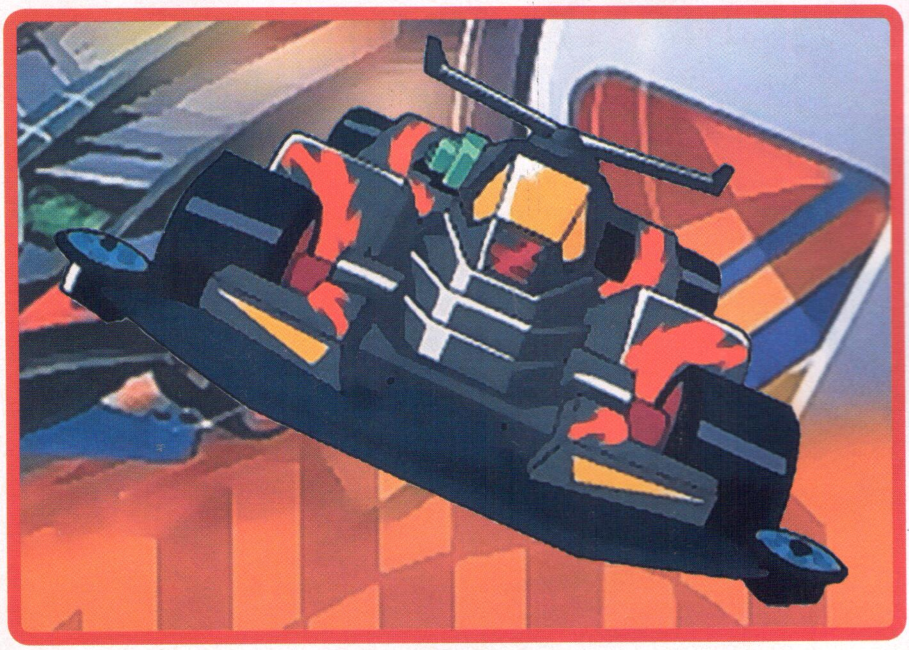
> "Vocês ainda vão ouvir falar muito de mim. (risos) Já que a cada trabalho o dublador cresce mais e a dublagem é um sonho realizado que vivo, cada vez que sou escalado."

NT - Que outros personagens fez e gostou? O que acha que poderia ter ficado melhor?

AM - Eu nunca me lembro de todos os trabalhos, dá um branco total quando me perguntam isso, eu trabalho em poucos estúdios, mas que me renderam trabalhos legais, como o Sheldon da fazenda do Orson, aquele ovinho que tem as perninhas pra fora no desenho "Garfield e seus amigos"; o Hide de "Super Doll Licca-Chan"; um que está pra estrear agora chamado "Os Coelhinhos Bellflower" onde faço o Mistatle; outro que está pra estrear é "Monkey Tiphon" onde fiz o Gueen; o Alen em "Shaman King"; o Larry, um dos filhos do Koopa em "Super Mario Bros"; adaptações de fábulas e histórias infantis, como o "Patinho Feio" e o resto foram apenas pontas em "Yu-Gi-Oh!", "Shinchan" e "Cinderela Boy". Em uma novela colombiana chamada "Um Amor de Babá", eu fiz o Miguel, na novela portuguesa "Olhos d'Água", eu fiz outro Miguel e, recentemente, dublei o filme "An Unexpected Journey", fiz o Phillip, um garoto autista, gostei muito deste. Na minha opinião, não tem trabalho que eu fiz que poderia ter ficado melhor porque se eu vou dublá-lo, eu dou o melhor de mim pra poder ser chamado novamente; se um trabalho fica ruim é porque o personagem não se enquadra no meu perfil ou porque eu não estava capacitado para dublá-lo e nesse caso só chamando outro dublador

NT - E sobre Naruto? É verdade que você estava envolvido com a dublagem série e chegou a indicar amigos para fazer testes e ajudar na tradução?

AM - Não sei o que seria "envolvido" pra vocês (risos), mas cheguei a fazer teste pra dublar o Naruto, mas o dono do desenho exigiu que uma mulher o dublasse, então perdi a disputa.

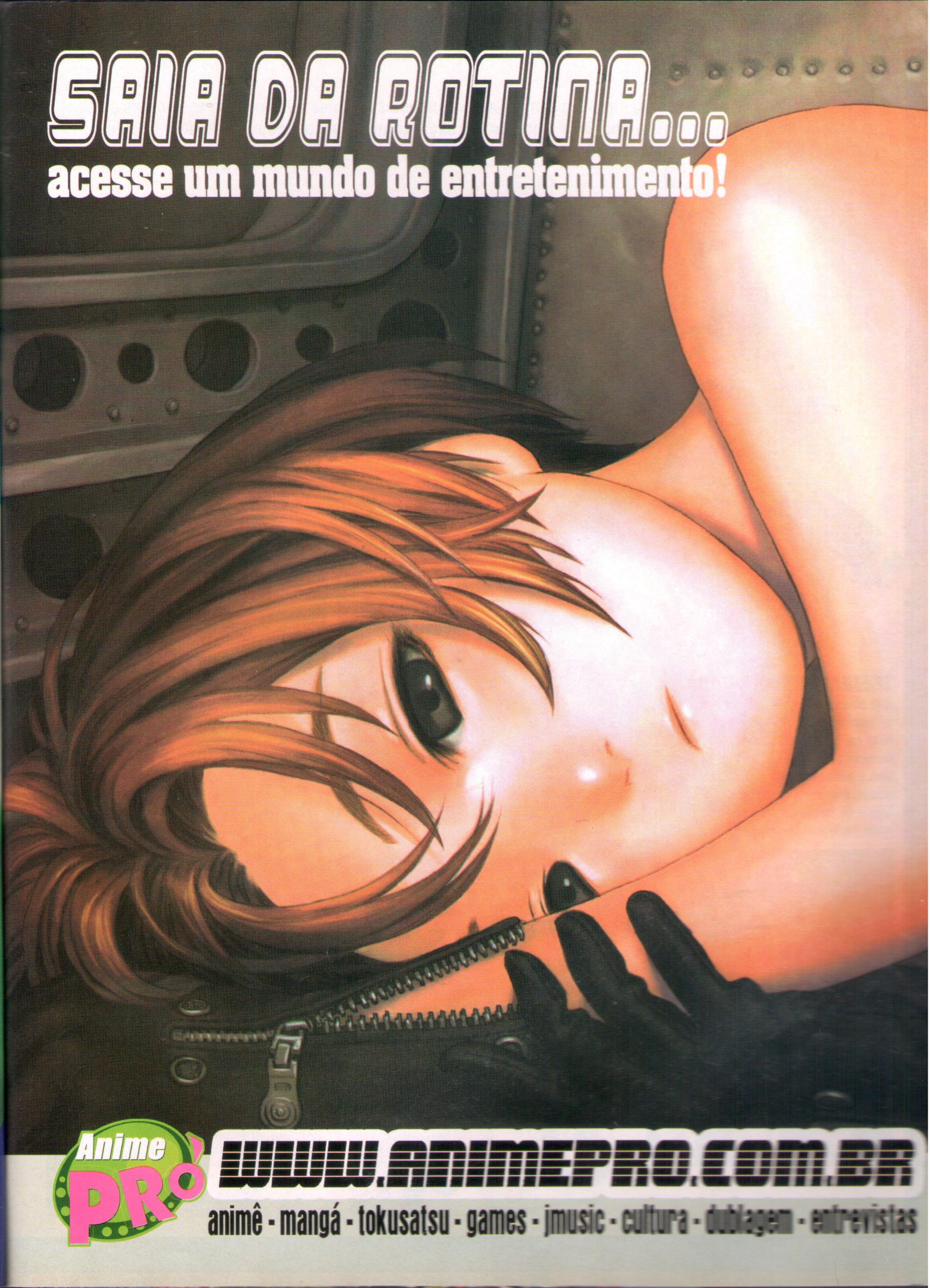


(risos) Mas, sim, falei pra amigos "olha, liga lá que estão fazendo testes", como acontece muito no nosso meio, um amigo faz teste numa casa e fala pros outros. Acho que você (David Denis Lobão, o redator que entrevistou o Alex) lembra que entrei em contato com ele pedindo o contato do Junior (Fonseca, editor da Neo Tokyo) e de algum Funsuber de "Naruto", nisto eu conversei com o Junior e o indiquei pra tradutora de "Naruto", pra dar um 'help' nas adaptações.

NT – Alguma mensagem final?

AM - Vocês ainda vão ouvir falar muito de mim. (risos) Já que a cada trabalho o dublador cresce mais e a dublagem é um sonho realizado que vivo, cada vez que sou escalado.

DESCOMPLICANDO
O COMPLICADO
Find... Ctrl+F
Find Next F3
INFORMÁTICA INTELIGENTE
COMM
ESPECIAL: 5 EDIÇÕES DA REVISTA DI
COMMA
SOFTWARES COMPLETOS
Gravação & Cópia de DVD
5 REVISTAS GRÁTIS SOBRE LINUX
Técnico
PRODU
COMER
Só aqui você encontra produtos comple
de verdade para fugir da pirataria!
Incluindo: Burning Studio 2008
fedora LIVE CD
INFORMÁTICA INTELIGENTE E DESCOMPLICADA PARA O SEU DIA-A-DIA
COMMAND.COM
FAÇA VOCÊ MESMO
MANUTENÇÃO E CONSERTO DO SEU NOTEBOOK
DICAS EFICIENTES PARA VOCÊ ECONOMIZAR DINHEIRO!
Tire o máximo de seu Scanner
Respostas dos experts para digitalizar seus documentos e fotos
System Mechanic
LICENÇA GRÁTIS DE 6 MESES
Deixe seu PC ZERO BALA
Use e abuse do mais conceituado software para ajustes e limpeza*
Windows Vista do seu jeito
Crie um disco de instalação personalizado com todos os programas que você mais utiliza no seu dia-a-dia
17 Revistas Digi
Edições sel
Conserte falhas de seu PC em apenas 5 minutos
30 Problemas resolvidos de forma fácil sem ter de recorrer à assistência técnica ou ler extensos manuais!
www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000
EDITORA escala


SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!
Anime PRÓ
WWW.ANIMEPRO.COM.BR
animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas

Por Danilo Tupinambá

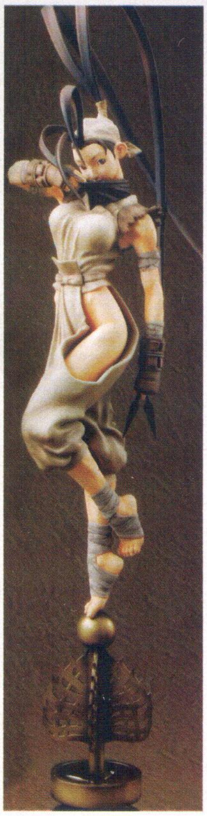
Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

QUEM VOCÊ PENSA QUE EU SOU?!

A já famosa por conseguir fazer action figures deveras articulados, Revoltech está fazendo um monte de Gamens da série Tengen Toppa Gurren Lagann, escolhemos o do personagem principal, e que dá nome à série, o robô que vem da união dos robôs de Simon e de Kamina, o Gurren-Lagann.

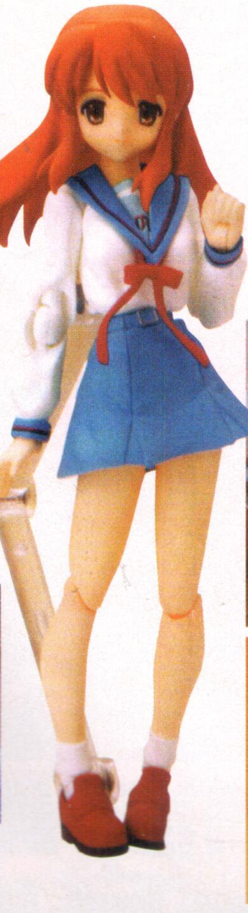
IBUKI

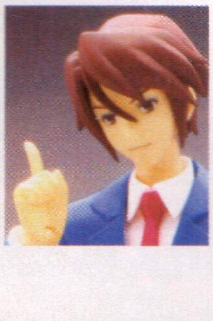
O Street Fighter mais detalhado ganha uma estátua com detalhes à sua altura. Um dos personagens mais emblemáticos da série Street Figther 3, a Ninja com roupa mais sexy dos games agora com uma estátua de PVC realmente muito bacana.



TREINANDO PARA-PARA

A já clássica cena de dança na escola de Suzumiya Haruhi agora pode ser feita em 3d com esta nova série de bonecos articulados, o melhor também é poder fazer as poses que você quiser, com ma gigantesca possibilidade de trocas de mãos. Se você curte para-para tem de ter!



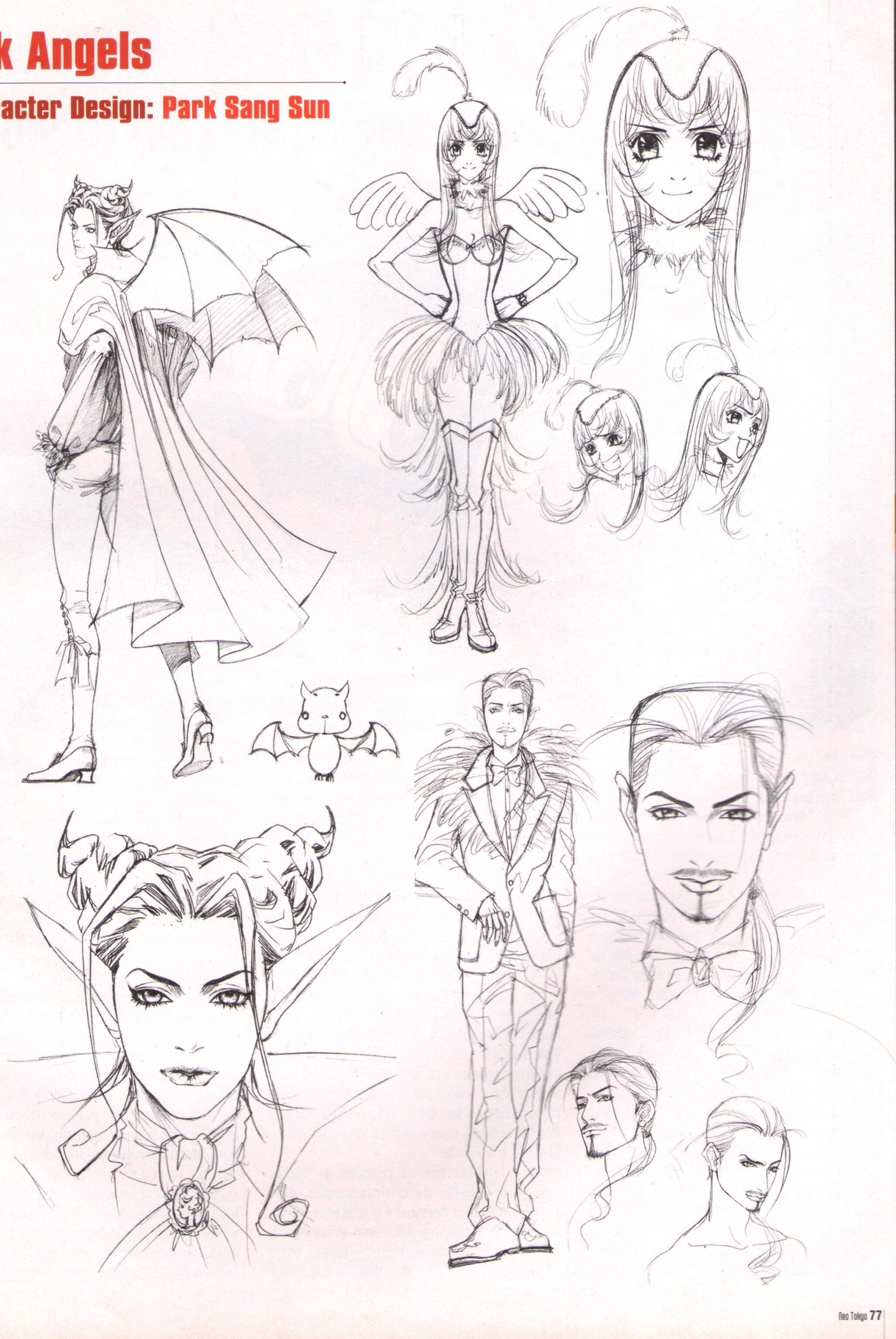


ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

Ark Angels

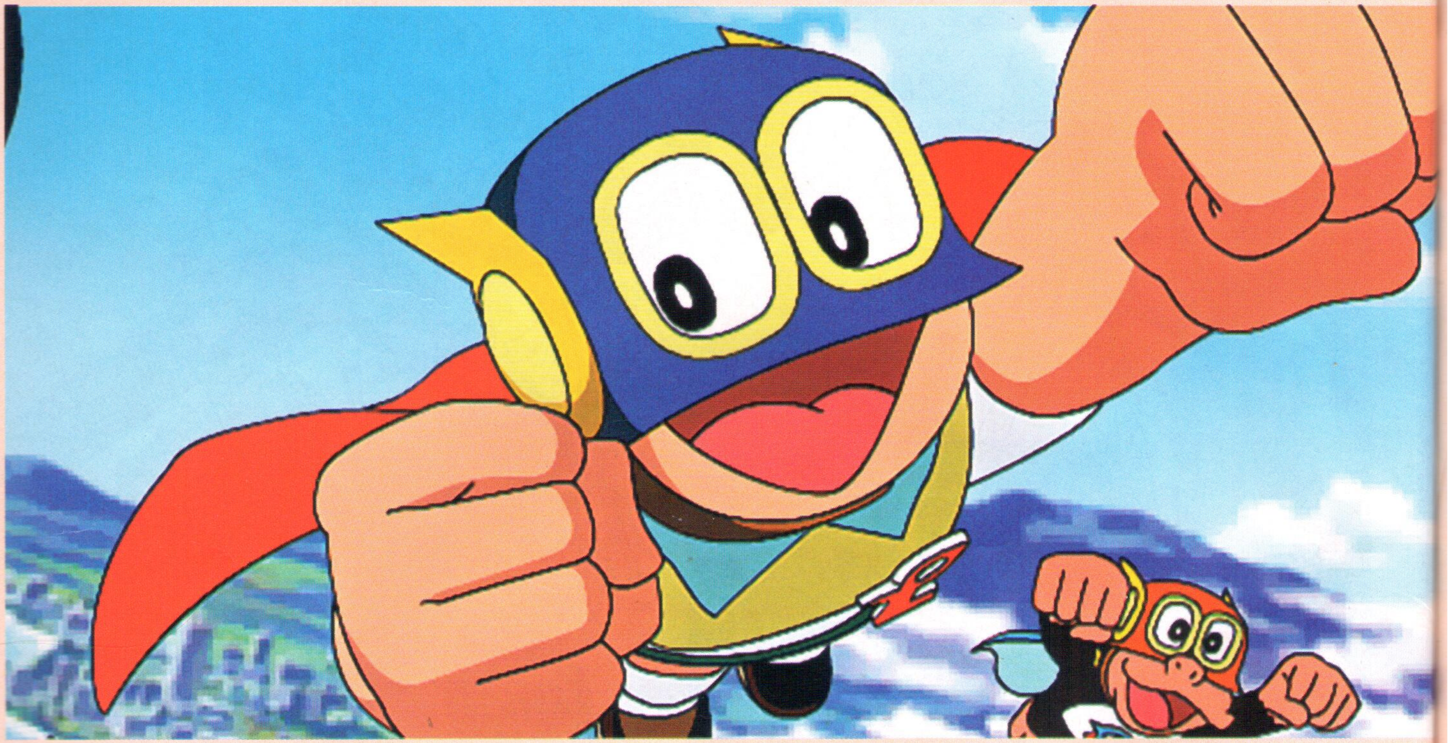
Character Design: Park Sang Sun



Super Dínamo

Antes do Doraemon, Super Dínamo tornou o símbolo de uma geração

Por Guiliano Peccilli



Exibido na Rede Tupi e na Rede Record, Super Dínamo veio numa época em que o povo brasileiro desconhecia os costumes do Japão. Trazendo costumes que podiam ser interpretados como bárbaros, por exemplo, comer peixe cru, Super Dínamo fez história na TV brasileira.

Criado por Fujiko Fujio, pseudônimo da dupla Hiroshi Fujimoto e Abiko Motoo, famosos no mundo inteiro por Doraemon, Super Dínamo foi publicado na Shonen Sunday de 1967 a 1968. A mesma publicação ficou famosa, anos depois, por Metantei Conan, Major e 20th Century Boys.

Em 1969, o mangá foi adaptado para animê pela dupla, em seu próprio estúdio, a Studio Zero, com a TMS (Tokyo Movie Shinsha). Teve episódios com duração 12 minutos, num total de 90 deles, sendo bastante fiéis à obra original.

Exibido no Brasil entre 1976 a 1978, Super Dínamo veio pela Transglobal e ganhou versão dublada na Cinecastro.

A HISTÓRIA

Mitsuo Suwa é o Super Dínamo, um super-herói que ganhou superpoderes do poderoso Super Homem. Sendo um garoto normal, Mitsuo adora ler gibis, jogar baseball e odeia ir às aulas, sendo que sempre que existe um perigo, ele se transforma em Super Dínamo.

Ao se tornar um Super Dínamo, Mitsuo Suwa recebe um Kit Dínamo, com capacete, capa e comunicador e um robô-cópia. Ele também tem de jurar nunca revelar a identidade e cumprir sua missão, já que Super Homem irá conferir constantemente se Mitsuo Suwa foi digno ou não de sua confiança.

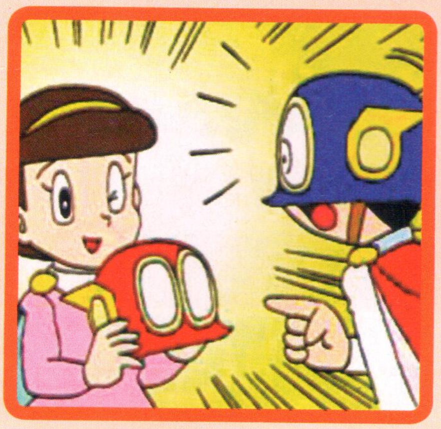
Mitsuo se torna o Dínamo nº 1 (Paaman 1, no original) que logo ganha o parceiro Dínamo nº 2 (Paaman 2), que é um chimpanzé, chamado Bobby, sempre disposto a ajudar. Vale lembrar que o robô-cópia é o sonho de qualquer criança até hoje, pois basta tocar no nariz dele, e ele copia a imagem de quem o tocou e fica no seu lugar, enquanto o original fica livre. Não pense que Mitsuo já não o usou pra não ir à escola.

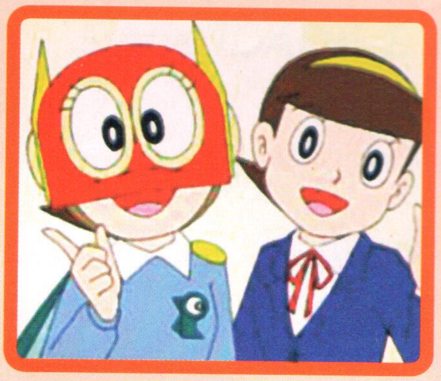
Vale lembrar que as criações de Fujiko Fujio são repletas de críticas sociais, e os personagens têm defeitos e qualidades, o que não significa que seja um duelo entre o bem e o mal. Por exemplo, quando Mitsuo viaja com sua família para uma ilha, descobre que todos estão lá porque foi encontrado ouro na ilha. Investigando, ele encontra um monstro que era ninguém menos que os habitantes da ilha fantasiados. Dínamo nº 1 descobre que os habitantes fizeram isso porque a ilha não tinha muito turismo, e eles estavam passando por problemas financeiros. Dando uma ajuda, ele se veste de monstro e vai embora pro espaço, se encontrando com Dínamo nº 2 que bate nele, sem saber que era seu parceiro.

OS OUTROS SUPER DÍNAMOS

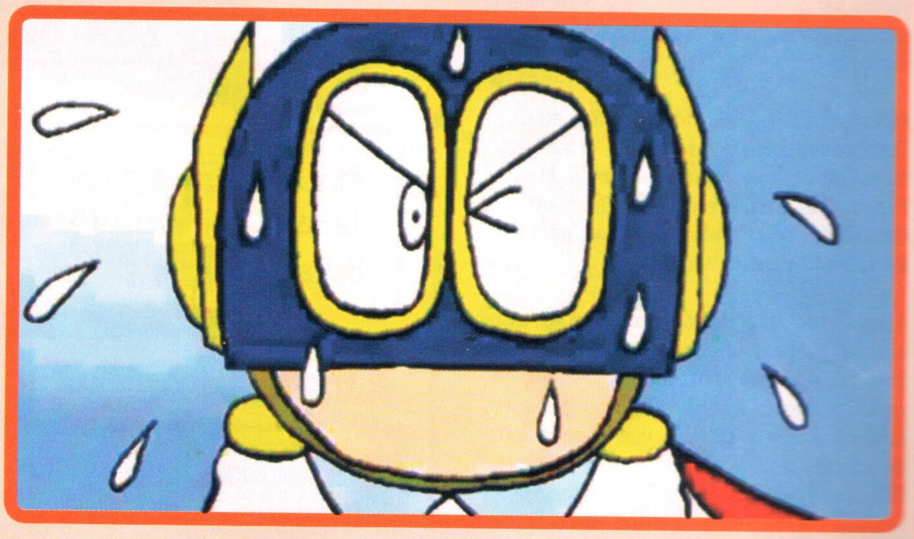
A Super Dínamo nº 3 (Paaman 3) é uma garota misteriosa, que usa o codinome Parko (Paako, no original). Sumire Hoshino nunca revelou sua identidade para ninguém, nem mesmo para os outros membros do Super Dínamo. Famosa e reconhecida em todos os lugares, Sumire foge para se transformar em heroína. Nos últimos capítulos, ela se apaixona por Mitsuo e revela sua identidade no último capítulo da série.

Com certeza, um dos Super Dínamos que toda criançada desejava ser era o Super Dínamo nº 4 (Paaman 4). Ele conseguiu uma coisa que nenhum outro super-herói conseguiu que é receber dinheiro pelos seus serviços heróicos.





"O engraçado dessa história toda, com certeza, foi que Super Dínamo não tem o destaque merecido por ser sombra de uma criação do mesmo autor, o gato Doraemon."



Houzen Ouyama, que era chamado de Paayan pelos Super Dínamos é um garoto que vive em Osaka e mesmo seguindo as instruções do Super Homem, ele seguia sua própria crença.

Um dos Super Dínamos mais estranhos que completa a equipe é o bebê Kouchi Yamada. Vendo Mitsuo tirar a máscara de Dínamo nº 1, Super Homem deu os poderes de Super Dínamo nº 5 (também chamado de Paabou) a Kouchi Yamada. O bebê herói acabou sendo ignorado na continuação do mangá, nos anos 80.

A SEGUNDA VERSÃO DE SUPER DÍNAMO

Nos anos 80, após o sucesso de sua maior criação, Doraemon, Fujiko Fujio trouxe uma nova versão do Super Dínamo, esta inédita no Brasil. Lembrando que a versão original foi em preto e branco, a nova versão colorida veio junto com uma série inédita de mangás publicada pela CoroCoro Comic, em 1983 até 1986.

Mesmo permanecendo inédita no país, muita gente deve se lembrar dos jogos do Paaman que saíram para NES no Japão.

Super Dínamo voltou ainda em dois filmes produzidos pela Toho, em 2003 e 2004. Os filmes foram a última das versões dos personagens lançadas até hoje, seguidos do relançamento dos mangás da serie original.

SUPER DÍNAMO X DORAEMON

O engraçado dessa história toda, com certeza, foi que Super Dínamo não tem o destaque merecido por ser sombra de uma criação do mesmo autor, o gato Doraemon.

Ironicamente, o Brasil foi o único país onde Doraemon foi um fracasso, tendo apenas 15 episódios dublados e exibidos no Clube da Criança, apresentado pela Angélica na época, na extinta Rede Manchete. Enquanto Super Dínamo teve todos os seus 90 episódios da primeira série exibidos por aqui, na TV Tupi e na Rede Record. Os personagens Mitsuo e Nobita têm características muito parecidas entre si. Preguiçosos, um teve a ajuda do Super Homem, enquanto outro teve ajuda do gato do futuro, Doraemon.

Comenta-se que muitos episódios foram perdidos, mas a série pode ser assistida em sites como YouTube. Infelizmente, não existe nenhum projeto pra o relançamento dessa série em DVD, no Brasil.

VERSÃO BRASILEIRA

Dublado na Cinecastro, no Rio de Janeiro, a versão brasileira de Super Dínamo reuniu um elenco de estrelas, para esta versão bastante fiel ao texto original.

Mitsuo ganhou a voz de Glória Ladany, atriz e dubladora, que fez papéis inesquecíveis como a Zilda Philips, em Família Dinossauro. Outros personagens conhecidos foram a Bié Buscapé, do desenho Zé Buscapé; Madame Riso, em She-ra; Sra. Brill, em Mary Poppins; Srta. Daisy, em Conduzindo Miss Daisy e Sra. Bucket, em A Fantástica Fábrica de Chocolate, entre outros.

A segunda voz do personagem ficou a cargo de Sônia de Moraes, que fez personagens icônicos como Olivia Palito, Mulher-Gato, na série do Batman dos anos 60; Sra. Ashworth, em Cavalo de Fogo e Martha Kent em Lois e Clark: As Novas Aventuras de Superman.

A voz da Sumire/ Super Dínamo nº 3 ficou a cargo de Neusa Tavares e Cordélia Santos. Fez entre as dublagens a personagem Josie, de Josie e As Gatinhas; Princesa Safire, em A Princesa e O Cavaleiro; Mulher-Aranha; a 2º voz de Jacklyn Smith, de As Panteras e a vilã Diabolyn, em Cavalo do Fogo. Cordélia Santos fez a segunda voz do personagem Ching, em A Princesa e o Cavaleiro e também fez a segunda voz da irmã do Mitsuo, Ganko, em Super Dínamo.

O ator Francisco Milani fez duas vozes no Super Dínamo, o Super Dínamo nº 4 e Sr. Suwa, pai do Mitsuo. Francisco Milani dublou Tom Selleck na série Magnum, um dos personagens mais conhecidos na dublagem. Mais famoso por suas atuações do que pelas dublagens, um dos seus personagens mais lembrados de Milani é o Seu Saraiva e o bordão "Pergunta idiota, tolerância zero!", no Zorra Total. Também é lembrado como chefe bravo da jornalista Zelda, em Armação Ilimitada, e interpretou o Pedro Pedreira, na Escolinha do Professor Raimundo. O ator faleceu em 13 de agosto de 2005.

A atriz e dubladora Ana Ariel deu voz a Sra. Suwa, mãe de Mitsuo. Fez papéis como Bina, na versão original de Cabocla; a Santinha, em Saramandaia; Lalá, em A Moreninha, entre outros papéis consagrados.

Super Dínamo foi um animê que encantou gerações e está até hoje presente na memória dos brasileiros.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 33

Professor: Kenji Kihara

Bom, agora que aprendemos a respeito das cores, que formam um grupo de adjetivos, vamos ver os outros grupos, que basicamente são todos parecidos em sua formação. Conheça alguns deles:

Forma: quadrado, redondo, triangular, etc.
Temperatura: quente, frio, morno, gelado, etc.
Intensidade: forte, fraco, moderado, etc.
Proporção: grande, médio, pequeno, etc
Qualidade: bom, bonito, agradável, etc.
Defeito: mau, ruim, etc.

A maioria desses adjetivos termina em "i", assim como em alguns adjetivos de cores, como por exemplo o "Akai" (vermelho). Por isso seguiremos o mesmo método utilizado nas cores. Lembre-se que o adjetivo vem sempre antes do substantivo.

EX:
Quente – ATSUI – あつい
Comida quente – ATSUI TABEMONO – あついたべもの
Alto – TAKAI – たかい
Árvore Alta – TAKAI KI – たかい き

Mas temos também adjetivos que não terminam em "i". Nesses casos, usaremos o mesmo método que utilizamos nas cores, acrescentando a sílaba "NA" entre o adjetivo e o substantivo.

(obs: para relembrar os métodos, consulte as 2 edições anteriores).

Ex:
Burro – BAKA – ばか
Pessoa Burra – BAKA NA HITO – ばかなひと

QUADRO DE VOCABULÁRIO:
Comida: TABEMONO – たべもの
Pessoa: HITO – ひと
Árvore: Ki – き

Nas próximas edições aprenderemos sobre nacionalidade e os adjetivos que fogem das regras.

RECAPITULANDO:

Adjetivos

Atsui	あつい	**Quente**
Takai	たかい	**Alto**
Baka	ばか	**Burro**

Vocabulários

Tabemono	たべもの	**Comida**
Hito	ひと	**Pessoa**
Ki	き	**Árvore**

A Comida Quente	Atsui Tabemono	あついたべもの
A Árvore Alta	Takai Ki	たかい き
A Pessoa Burra	Baka na Hito	ばかなひと

KANJI DO DIA

Pessoa

人

ひと

Hito

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

Aula 09

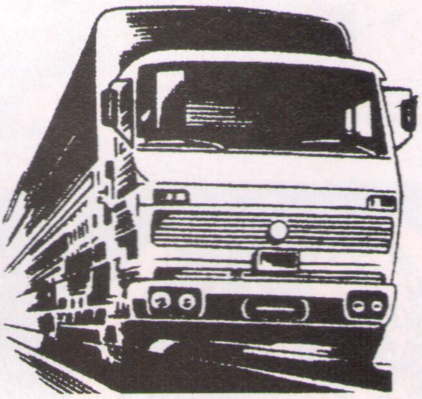
Por Arthur Garcia

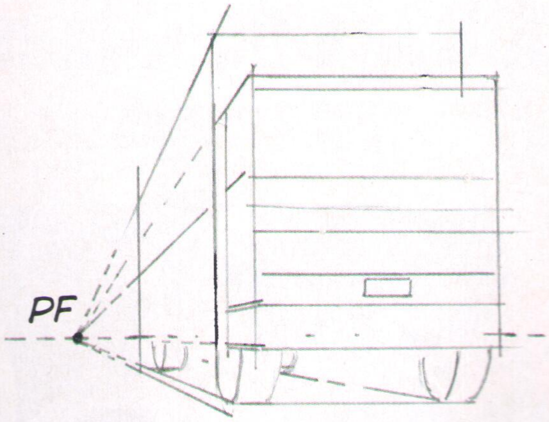
VELOCIDADE E PONTO DE FUGA

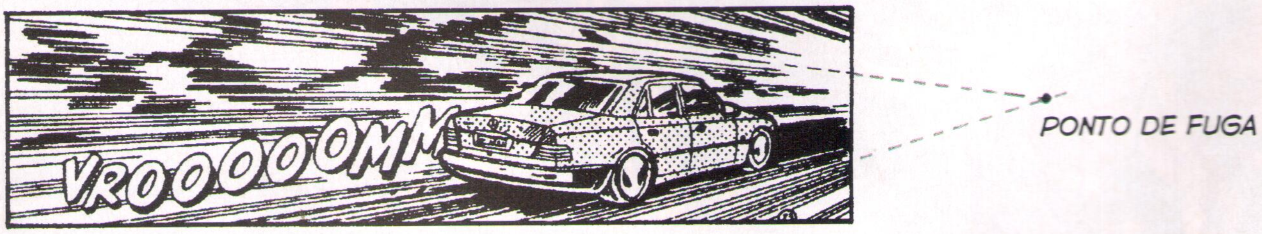
RETRATAR A VELOCIDADE É TAMBÉM RETRATAR O IMPACTO DO MOVIMENTO. ASSIM DESENHAR O OBJETO DESLOCANDO EM DIREÇÃO AO LEITOR AMPLIARÁ BASTANTE ESSE MOVIMENTO

PARA TAL UTILIZAMOS UM PONTO DE FUGA DE ONDE SE ORIGINAM TODAS AS LINHAS DE COMPRIMENTO QUE COMPÕE O OBJETO EM MOVIMENTO

EM CASOS ONDE O CENÁRIO É DESFOCADO, AS LINHAS TAMBÉM SE ORIGINARÃO DESSE PONTO.

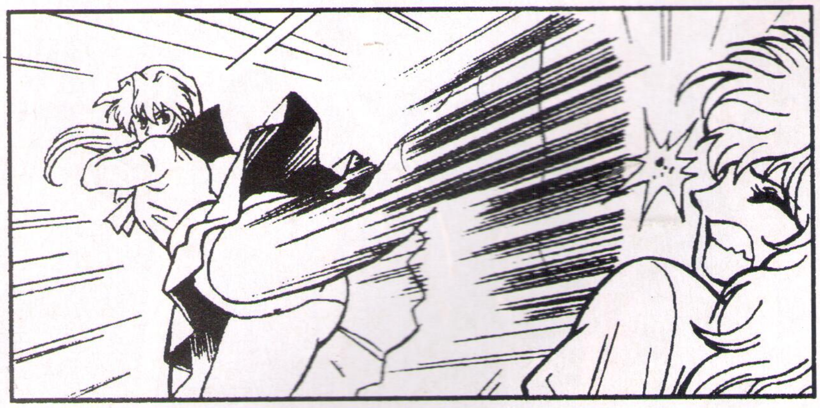






O PONTO DE FUGA PODE NO ENTANTO SE LOCALIZAR FORA DO DESENHO. NESSES CASOS DEVEMOS TRAÇÁ-LO NO MOMENTO DO RASCUNHO E APAGÁ-LO APÓS A FINALIZAÇÃO.

ESSA TÉCNICA REFORÇA NÃO SÓ O IMPACTO MAS TAMBÉM A SENSAÇÃO DE VOLUME DO OBJETO, E PODE SER UTILIZVADA TAMBÉM EM CENAS DE AÇÃO COM FIGURAS HUMANAS.



AGORA É SÓ VOCÊ TREINAR BASTANTE TRAÇANDO PONTOS DE FUGA QUE ORIGINEM MUITAS LINHAS DE MOVIMENTO E REALCEM A FORÇA DOS SEUS DESENHOS.

Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<**Lição Anterior:** *MOVIMENTO E VELOCIDADE*
>>**Próxima Lição:** *PERSPECTIVA*

PROMOÇÃO!

CAVALEIROS DO ZODÍACO

A Saga de Hades - Elíseos

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
HADES
A SAGA DOS ELÍSEOS
PlayArte HOME VIDEO

A **NEO TOKYO** e a **PLAYARTE** irão sortear três DVDs “Cavaleiros do Zodíaco: A Saga de Hades – Elíseos vol. 01”. Para participar basta enviar o cupom preenchido pra gente enviando a resposta para nossa pergunta! Quem é o criador dos Cavaleiros do Zodíaco? Fácil né?

REGULAMENTO

1. A promoção é aberta a todos os leitores da revista NeoTokyo, residentes no Brasil, sem limite de idades e será válida até 30 de dezembro de 2008.

2. Não poderão participar da promoção funcionários da editora Escala nem da PlayArte, colaboradores, assim como seus respectivos parentes.

3. Para participar desta promoção, o participante deve preencher de forma correta e completa o cupom que está nessa página. Não serão aceitas fotocópias. O cupom deverá ser enviado para: “Revista NeoTokyo: Cavaleiros do Zodíaco: A Saga de Hades – Elíseos - Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)”.

4. As cartas devem ser enviadas até dia 30 de dezembro de 2008, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem.

5. O vencedor será escolhido entre os cupons recebidos. A escolha será feita pela redação da Neo Tokyo e não caberá apelação de nenhuma forma.

6. Os vencedores (três) escolhidos ganharam um Cavaleiros do Zodíaco: A Saga de Hades – Elíseos vol. 01. O prêmio é pessoal e intransferível e não poderá ser substituído.

7. A editora Escala reserva o prazo de 60 dias para a entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor que ocorre na revista Neo Tokyo número 37.

8. Ao participar da promoção os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da editora Escala por prazo indeterminado, em que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações.

9. A editora Escala reserva-se no direito de eliminar da promoção qualquer participante que não estiver de acordo com o regulamento acima.

CUPOM:

Nome Completo: ______________________________
Dara de Nascimento: ___/___/_____ Cidade/Estado: ______________
E-mail: ______________________________
Endereço Completo: ______________________________
____
______________________________ CEP: ______________
Telefone: (___) ______________________________

REALIZAÇÃO

PlayArte HOME VIDEO
editora escala
NeoTOKYO

COWBOY BEBOP

The Real Folk Blues

Com o Blues da Turma

Aishiteta to nageku ni wa
Amari ni mo toki wa sugi te shimatta
Mada kokoro no hokorobi o
Iyasenumama kaze ga fuiteru

Hitotsu no me de asu o mite
Hitotsu no me de kinou mitsumeteru
Kimi no ai no yurikagode
Mo ichido yasurakani nemuretara

Kawaita hitomi de dareka na itekure

**The real folk blues*
Honto no kanashimi ga shiritaidake
Doro no kawa ni sukatta jinsei mo warukuwanai
Ichido kiri de owarunara

Kibou ni michita zetsuboto
Wanagashikakerareteru kono chansu
Nani ga yoku te warui no ka
Koin no omoi to kuramitaita

Dore dake ikireba iyasareru no darou

The real folk blues
Honto no yorokobi ga shiritai dake
Hikaru mono no subete ga ougen to wa kagiranai

** Repetir*

É muito tarde para chorar
Eu te amo.
O vento ainda está soprando,
meu coração ainda dói

Um dos meus olhos vê o amanhã
E o outro lado de o ontem
Eu espero que eu possa dormir com o seu amor, de novo

Chore por mim, alguém, com olhos secos

* Com o blues da turma
Eu só quero sentir a verdadeira tristeza
Não é uma vida tão ruim no fundo do rio
É apenas vida

Com uma falsa esperança, e com chances de armadilhas

O que é certo ou errado
É como os dois lados de uma moeda

Por quanto tempo vou viver assim até me libertar?

Com o blues da turma
Eu só quero sentir um prazer real
Tudo que brilha não é ouro

*Repetir

Por Guiliano Peccilli

De Bleach a Naruto Shippuden, conheça o Hip Hop de

HOME MADE KAZOKU

Seja ouvindo a música 'Thank you' no animê Bleach, ou 'Shonen Heart' da série Eureka Seven, e 'Shooting Star' de Naruto Shippuden, com certeza você já deve ter ouvido alguma vez a música do grupo de Nagoya, Home Made Kazoku.

O grupo começou em 1996, com outro nome e outra formação, e com o tempo o grupo teve uma grande variedade em suas formações. O problema que ocorreu até 2001, quando restaram apenas três membros no grupo: DJ U-Ichi, membro fundador, e Micro e Kuro.

O recomeço do grupo foi como uma fênix ressurgindo das cinzas e sendo rebatizado de Home Made Kazoku (que pode ser traduzido como "Lar feito em família").

O REINÍCIO EM NAGOYA

O grupo teve o seu reinício com shows em Nagoya, na região de Chuubu, numa turnê que começou em 2001, e seguiu por todas as casas de shows em Nagoya.

Em 2004, o grupo começou uma turnê por todo Japão, chamada Japan Club Tour. Nesse mesmo período, o Home Made Kazoku lançou seu primeiro álbum pelo selo Zip-City Records, uma gravadora pequena voltada ao mercado indie. O sucesso do grupo teve como resultado o interesse do selo musical Ki/oon Records, que fechou contrato com o trio tornando-os artistas da Sony Music Japan, casa de grandes nomes como L'Arc-en-Ciel, Asian Kung-Fu Generation, Flow, Polysics entre outros.

HOME SWEET HOME

O primeiro álbum do trio no mercado indie, pela gravadora Zip-City Records chamou-se Home Sweet Home; nele o grupo se utiliza da ferramenta metalingüística na canção 'Home Made Kazoku', que remete ao nome do grupo.

SUMMER TIME MAGIC

O primeiro single do grupo veio com as faixas 'Summer Time Magic', 'Mr. Tough Guy' e 'Oooh! Ie~!'. O single foi relançado em julho de 2005, obtendo o décimo quinto lugar da Oricon, ficando dez meses na parada de sucessos.

THANK YOU!!

Lançado em 26 de janeiro de 2005, 'Thank You!!' foi o terceiro single do grupo; essa música estreou no episódio 14 do animê Bleach, permanecendo até o episódio 25, quando foi substituída pela canção 'Houkiboshi' da cantora Younha. Este single veio acompanhado de uma nova versão do clássico 'Home Sweet Home' editado originalmente quando o grupo ainda era uma banda indie. A canção, lançada como 'Home Sweet Home (Reborn)' tornou-se extremamente popular no Japão, nessa época, tornando-se uma das músicas mais pedidas pelos ouvintes às rádios japonesas, naquele ano.

A edição limitada desse disco trouxe um sticker e um card dos personagens de Bleach, como brinde aos fãs,

ROCK THE WORLD

Com 191.744 cópias, Rock The World foi o 78º álbum mais vendido do ano de 2005, sendo que quando foi lançado, em 11 de maio de 2005, já ocupou a 40º posição entre os álbuns de maior sucesso.

SHONEN HEART

O quinto compacto do grupo, 'Shonen Heart', volta ao universo dos animês, acompanhando a segunda abertura do animê Eureka Seven, exibido por aqui no canal Animax.

SALVIA NO TSUBOMI / YOU'LL BE ALRIGHT

Este, o sétimo single do grupo, foi lançado em 18 de janeiro de 2006, com ênfase nas canções 'Salvia no Tsubomi' e 'You'll Be Alright'. A canção 'You'll Be Alright' teve colaboração especial da artista Makihara Noriyuki.

MUSICATION

Musication foi o terceiro álbum do grupo gravado em estúdio e vendeu 141.448 cópias em 2006, ficando em 94º na parada anual.

No lançamento, em 15 de fevereiro de 2006, o grupo obteve a terceira posição entre os mais vendidos, chegando a 59.016 cópias.

> "O recomeço do grupo foi como uma fênix ressurgindo das cinzas e sendo rebatizado de Home Made Kazoku (que pode ser traduzido como "Lar feito em família")."

CONHEÇA OS MEMBROS

MICRO (MC)
Nome: Tasuku Hutoshi
Local de Nascimento: Prefeitura Aichi Kariya
Data: 26 de outubro de 1977

KURO (DJ)
Nome: Satoshi Mizutani
Local de Nascimento: Chicago, EUA
Data: 19 de novembro de 1977

U-ICHI (MC)
Nome: Yuuiti Takemoto
Local de Nascimento: Prefeitura de Okayama / Mimasaka
Data: 23 de fevereiro de 1978

AIKOTOBA WA ABRA CADABRA / MANATSU NO DANCE CALL

O oitavo single teve colaboração especial do grupo Komekome Club e foi lançado em 12 de julho de 2006. Na opinião deste redator, um dos melhores singles do grupo, com destaque para a faixa 'Aikotoba wa Abra Cadabra'.

EVERYBODY NEEDS MUSIC

Décimo primeiro single do Home Made Kazoku, veio com o tema "Everybody Needs Music", apresentando a idéia de que todos nós precisamos de música. A versão limitada do compacto traz como bônus a canção "What's Going On!?".

NAGAREBOSHI ~SHOOTING STAR~

O décimo terceiro single do grupo foi lançado em 07 de março de 2007; é a música de encerramento da segunda fase do Naruto, Naruto Shippuden, exibida durante os episódios 1 a 18, temporada ainda inédita no Brasil.

O RECORDE DO HOME MADE KAZOKU NO MERCADO MUSICAL

Durante a segunda turnê do grupo, realizada entre os álbuns Musication e Familia, marcou-se um feito inédito na história da música japonesa: os ingressos dessa segunda turnê se esgotaram uma hora depois de colocados à venda.

FAMILIA

O 4° álbum gravado em estúdio, Familia, foi lançado em 14 de março de 2007, tendo vendido 74.693 cópias. O single tirado do álbum figurou na Oricon como o oitavo compacto mais vendido na primeira semana de lançamento, com 30.473 cópias.

OBOETERU

Editado em 16 de janeiro de 2008, o décimo quarto single do Home Made Kazoku vendeu 6.945 cópias na sua primeira semana de lançamento, figurando na décima primeira posição na Oricon. O compacto, além da faixa 'Oboeteru' (Lembrar), tem as músicas 'Rise & Shine' e 'Everybody Needs Music' (na versão remixada "raw phat remix").

HEARTFUL BEST SONGS "THANK YOU!!"

Em 06 de fevereiro de 2008, o Home Made Kazoku lançou o seu mais recente álbum, Heartful Best Songs "Thank You!!". Como referência, a canção 'Thank You' (segundo encerramento de Bleach) é um agradecimento ao público que acompanhou Home Made Kazoku até hoje. Heartful Best Songs "Thank You!!" é uma coletânea com as melhores canções do grupo, como 'Take it Easy', 'Itsumo Itsudemo', 'Oboeteru', 'Home Sweet Home', 'Thank You!!', entre outros sucessos. O álbum vendeu 25.107 cópias na sua primeira semana de lançamento, ficando em 5° lugar.

EASY WALK

O mais recente compacto do grupo saiu em 09 de abril de 2008, é chamado 'Easy Walk'; o disco também traz as canções 'Iron Soul' e 'Viva Jibun (Viva Self)'. A canção 'Easy Walk', foi feita para a campanha atual dos produtos Walk Walky. Este é o décimo quinto compacto do Home Made Kazoku, e entrou para a 15° posição dos singles, com 5.777 cópias vendidas.

Live Action

200 pounds beauty

Por Guiliano Peccilli

O premiadíssimo filme coreano 200 Pounds Beauty realmente chama atenção onde passa. Abusando do humor e ousadia, o filme produzido em 2006 reinventou o conceito sobre abordar "obesidade", já visto em casos como em "Professor Aloprado", com Eddie Murphy.

Baseado no mangá "Kanna-San, Daiseikou Desu", da criadora Yumiko Suzuki, 200 Pounds Beauty foi uma produção muito comentada em 2006. Recentemente, o filme foi exibido no Brasil, no evento "Expo Cultura, Mídia e Arte Digital da Coréia 2008", organizado pelo consulado da Coréia, mostrando para os brasileiros um pouco da tecnologia digital empregada na Coréia. O evento reuniu emissoras, empresas de animação e de jogos, estreitando o relacionamento de Brasil e Coréia.

200 Pounds Beauty tem uma trilha sonora de peso, reunindo regravações de sucessos internacionais, nas vozes de cantores coreanos consagrados, e com certeza é um dos pontos mais fortes dessa produção. Acredite, depois de ver esse filme, você não vai conseguir tirar da sua cabeça a canção "Maria", cantada por Kim Ah-jung, cover do hit do grupo Blondie.

Conheça Kang Han-na, do tele-sexo à cantora dubladora

Kang Han-na é uma cantora frustrada, pois mesmo tendo uma belíssima voz, ao estar acima do peso ela está bem longe dos padrões de beleza. Assim, ela usa a voz trabalhando em um tele-sexo, como também empresta sua voz para a cantora Ammy, que não passa de um corpo bonito, mas que tem uma voz que é uma lástima.

Mesmo atuando nos bastidores, Han-na sonha estar no palco, sempre dançando na sala aonde ela dubla a Ammy. Ela também sente uma paixão platônica por seu produtor, Sang-jun. Galã, Sang-jun se preocupa com Han-na e seu carinho por ela faz com que ela interprete que ele também gosta dela.

Ela também está quase que diariamente na clínica onde seu pai está sendo tratado. Ele a confunde com sua antiga esposa, e Han-na aceita esse sonho, dançando com ele, todas as noites, como ele dançava com sua mãe.

Um presente de mau gosto

Sang-jun convida Han-na para o seu aniversário; ela que é apaixonada por Sang-jun, aceita na hora o convite. No dia seguinte, Han-na recebe uma caixa com um vestido vermelho, e ela o veste, cegamente, confiante que é um presente do Sung-jun.

Chegando à festa, todos olham com maus olhos, ela vestida com aquele vestido tão apertado. Para surpresa de todos, Ammy aparece com o mesmo vestido, que realça sua beleza, deixando claro, que foi uma peça dela contra a pobre Han-na. Prometendo nunca mais passar por humilhação igual àquela, Kang Han-na se despede de sua vida. Assim, ela se despede do seu cachorro, rompendo os laços de sua vida.

Um ano depois...

Os shows da Ammy foram cancelados, com o sumiço de Kang Han-na; a única solução é o reality show que a falsa cantora fará para levantar algum prestígio. As buscas atrás pela cantora acima do peso continuam, sendo que Sung-jun nunca perdeu a esperança em achá-la.

Um ano antes, Han-na procurou um cirurgião plástico que era cliente dela, no tele-sexo. Revelando que ele usa esse serviço porque transformou sua esposa numa mulher tão perfeita que não consegue tocá-la, Han-na convence o medico a operá-la.

Uma nova mulher surge, entre plásticas e condicionamento físico, sendo que nem ela própria se reconhece. Linda e sem traço algum de gordura, Han-na vira a mulher mais cobiçada do pedaço.

"Acredite, depois de ver esse filme, você não vai conseguir tirar da sua cabeça a canção "Maria", cantada por Kim Ah-jung, cover do hit do grupo Blondie."

O corpo perfeito e a voz perfeita.

Tendo um corpo perfeito e uma voz perfeita, Han-na agora tinha as duas coisas fundamentais pra subir em um palco e se tornar a mais famosa cantora de todos os tempos. Para não ser reconhecida, Han-na, decide criar um pseudônimo, passando a se chamar Jenny.

Indo atrás de Sung-jun, ela acaba deparando com uma seleção de aspirantes a artistas, que almejavam se tornar estrelas. Sem dificuldades, Jenny entra na seleção e chama atenção do produtor Sung-jun.

Sung-jun compra a idéia de tornar Jenny, a nova cantora das paradas de sucesso, com um marketing "100% Natural". Não sabe ele que a Jenny fez cirurgia plástica dos pés à cabeça.

Ammy, que nada tem de boba, acredita que ser bonita e talentosa, e, além disso, ser também natural é completamente impossível. Assim, ela se aproxima de Jenny, com intenção de destruí-la. Até porque, com a chegada de Jenny, a gravadora já se esqueceu de quem é Ammy e de continuar as buscas por Han-na.

O primeiro amor de Han-na

Chega a ser meio engraçado a inocência de Han-na, quando é paquerada na rua. Sua inocência é tanta que ela vibra de alegria, quando recebe elogios, fazendo os homens ficarem confusos. Um dos momentos mais engraçados dessa inocência é quando ela bate o carro, e um policial fica pronto em lhe ajudar, apaixonado por sua beleza, e ela não sabe como reagir.

Acreditando que agora ela poderia se aproximar de Sung-jun, Jenny tenta fazer com que ele se apaixone por ela. Ironicamente, quanto mais próxima ela fica dele, mais detalhes de sua antiga vida como Han-na ela encontra. Começando pelo encontro de seu antigo cachorro que está morando com ele, e Sung-jun também cuida do pai de Han-na, além de lhe mostrar um vídeo para lhe servir de inspiração, que não é nada menos que o teste de Han-na na gravadora.

Jenny fica confusa, por que Sung-jun mostra tantas coisas de Han-na para ela? Será que ele já sabe? Ele realmente amava Han-na? Jenny não compreende que, mesmo assim, Sung-jun também gosta dela.

Ammy descobre o segredo de Han-na

Indo constantemente à clínica onde está o pai de Han-na, um dia, Ammy houve a seguinte frase: "Deus é quem pode dar o dom às pessoas. Elas não têm esse poder, apenas são boas em algumas coisas." Com essa frase na cabeça, que lhe diz que não é qualquer um que pode virar cantor, que é preciso ter o dom, algo que as pessoas não conseguem fabricar, Ammy ouve a mesma frase, dias depois, vinda de Jenny, que comenta que cresceu ouvindo-a de seu pai.

Pensando rápido, Ammy começa armar contra Jenny/Han-na, espalhando onde ela passa mensagens do tipo: "Você é uma farsa!".

A tempestuosa estréia de Jenny

Sung-jun começa a analisar suas lembranças e percebe que Jenny só pode ser Han-na, e com o sentimento de ter sido enganado, a primeira coisa que ele faz é pedir para que ela esqueça a noite que eles ficaram juntos.

Percebendo que está perdendo todos os amigos a sua volta, em troca da beleza, Jenny se sente como uma panela de pressão no dia de sua grande estréia. Para piorar as coisas, Ammy apronta mais uma e manda mensagem pra todos da gravadora de Han-na e Jenny, revelando que elas são a mesma pessoa, deixando o chefe da gravadora irado, pedindo o cancelamento do show.

Sung-jun a defende e fala que ele é um dos responsáveis em financiar a gravadora, e que por isso irá manter o show. Defendendo Han-na, Sung-jun quer que ela se dê bem no palco, como Jenny.

Entrando no palco, ela se derrama em lágrimas, pede perdão e conta a verdade. Sung-jun põe a imagem de Han-na, ainda gorda, nos telões do palco, chocando o público, sobre a transformação de Han-na em Jenny.

Numa das cenas mais emocionantes de todo o filme, Han-na pede perdão a todos, recebe o perdão, e assim ela se encontra com a velha Han-na. A Jenny não existe mais e agora Han-na só quer ser ela mesma.

Tendo os CDs recolhidos nas lojas, Jenny não passou de uma ilusão, em contrapartida, o primeiro CD de Han-na chega às lojas e passa a vender muito bem. Começa a nova fase da Han-na, feliz com ela mesma.

No amor, Han-na e Sung-jun são meros amigos, ainda, mas dessa vez Sung-jun está profundamente apaixonado por ela.

A Mágica e o COSPLAY

Por David Denis Lobão

Cada vez mais cosplayers utilizam os mais variados artifícios quando o assunto são as apresentações em concursos de cosplay de grandes eventos. Alguns apelam para cenários, outros para efeitos especiais e alguns para mágicas.

Sim, isto mesmo, truques de ilusionismo estão sendo cada vez mais vistos em eventos de animê durante apresentações de cosplay, alguns feitos por amadores, mas outros realizados por mágicos profissionais, que uniram a profissão ao hobby de se apresentar como cosplayer.

O ILUSIONISMO

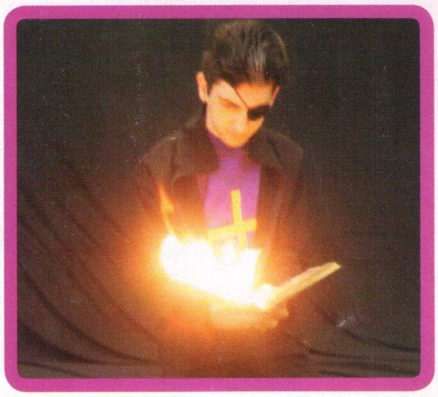
O ilusionismo é a arte de entreter a platéia criando ilusões, dando a impressão de que algo impossível aconteceu, como se o mágico tivesse poderes sobrenaturais. O segredo é que a ilusão é criada totalmente por meios naturais. A arte mágica também é chamada de prestidigitação, pois é baseada fundamentalmente na presteza dos dedos do mágico em manipular os equipamentos e acessórios usados nos truques.

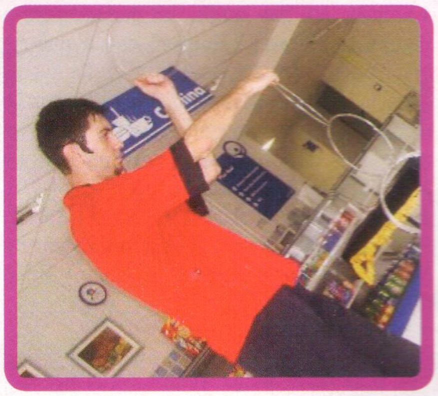
Um dos filmes que melhor tratou do tema foi "O Ilusionista", baseado no conto de Steven Millhauser. A história se passa no auge do Império Austro-Húngaro, no início do século XX, um mundo materialista e ávido por progresso vê surgir em Viena a enigmática figura de Eisenheim, O Ilusionista (Edward Norton).

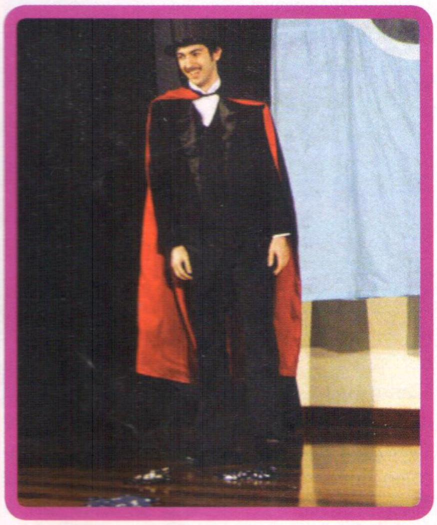
Seus shows são um sucesso, pois ele encanta as platéias e até a Família Real reconhece seu talento. Mas o Príncipe Leopold (Rufus Sewell) comparece a uma de suas apresentações para desmascará-lo e o caminho de Eisenheim se cruza com o da bela Duquesa Sophie Von Teschen (Jessica Biel), futura noiva de Leopold.

Enquanto a paixão secreta de Sophie e Eisenheim floresce, o ciúme do príncipe chega ao máximo, e ele convoca o Inspetor Uhl (Paul Giamatti) para expor o mágico. Com a musa em seus braços, o público aos seus pés e Uhl em seu encalço, Eisenheim prepara a última cartada, sua maior ilusão.

> "Existe um
> rença em
> co e ilusion
> hoje em di
> desconhecid







O COSPLAYER MÁGICO

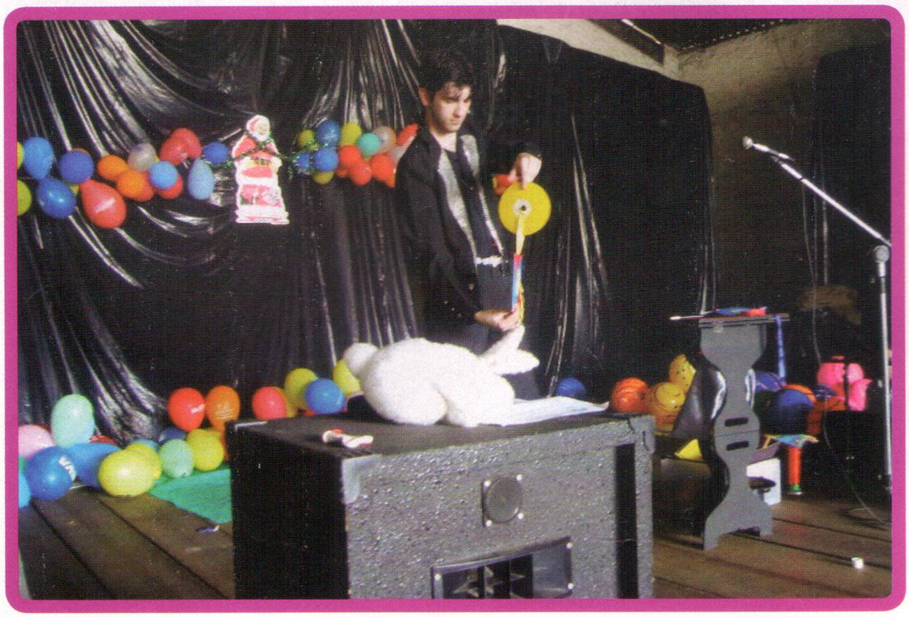
Diego Mubarack é mágico profissional, mas também é cosplayer. Especialista em usar roupas de personagens que lidam com a ilusão, como o Mandrake ("Defensores da Terra") ele sempre usa os mais variados truques em suas apresentações, sendo pioneiro desse artifício e também o competidor que mais freqüentemente utiliza a ilusão nos palcos dos eventos de animê.

Neo Tokyo – Como você virou um mágico? Era algum sonho de infância ou algo do tipo?

Diego Mubarack - Eu tinha 17 anos e fazia parte de um grupo de jovens que mensalmente fazia visitas assistenciais em orfanatos e asilos, no intuito de levar mais diversão e alegria a estas pessoas eu acabei tornando realidade um sonho de infância, pois sou fascinado por mágica desde pequeno, então comecei a estudar e a me envolver com magia. Foi um modo de eu levar alegria e diversão a quem realmente precisa, e hoje é uma forma de diversão para eu também me divertir e desestressar desta cidade caótica que é São Paulo.

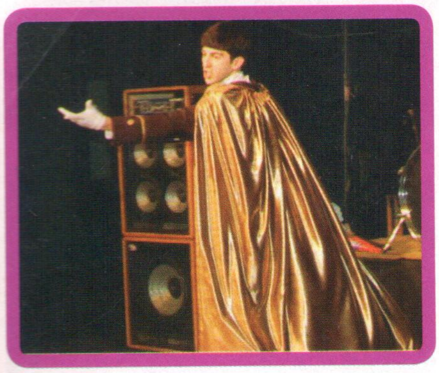
NT – Alguns mágicos dizem que não fazem mágicas e, sim, ilusionismo. O que você faz? Qual a diferença?

DM - Existe uma leve diferença em ser mágico e ilusionista, que hoje em dia é meio desconhecido, mas vou tentar explicar mais ou menos como isto ainda é. Ilusionista é palavra que define mágicos que trabalham com grandes efeitos (desaparições de veículos, travessia de monumentos, teletransporte), já o mágico fica mais por conta do clássico, relembrando os antigos shows de salão, envolvendo efeitos que dependem mais da agilidade do mágico do que de uma grande apresentação. Hoje, eu sou mágico, meu público-alvo são crianças de 0 a 100 anos de idade, pois sempre existe uma criança que aflora no adulto enquanto assiste uma apresentação de mágica. Eu tenho preferência por shows infantis, afinal é uma platéia muito difícil de lidar, e nisto é que o mágico acaba evoluindo, como já disse, eu sou mágico, dou mais preferência para mágicas clássicas, como coelho na cartola, por exemplo.



NT – Quais são seus ídolos no mundo da mágica?

DM - É difícil citar alguns ídolos, pois existem muito mágicos do passado e presente, mas vou acabar citando os que mais me inspiram. Um mágico que sempre foi muito importante na minha vida, na verdade, é um trio, é o "The Oriental Magic Show" (Fujikan, Ossamá Sato e Phanton), eles são os mágicos brasileiros da atualidade que estão com uma carreira internacional. Jeff McBride, um mágico norte-americano, também me inspira bastante, sem contar nomes clássicos como David Copperfield (EUA), Rokan (Brasil), Morgan (Brasil) e sem esquecer Harry Houdini, um dos mais célebres mágicos do passado.



NT – Algum personagem mágico de desenho ou filme te inspira? Quais?

DM – Atualmente, acabei de montar meu personagem de mágico em cima de um cosplay que eu fiz, o personagem Tuxedo Kamen, de "Sailor Moon", hoje eu acabo utilizando parte da roupa do cosplay para a apresentação do show, porém a postura em palco e o modo como lidar com o público eu optei por criar um personagem que é mais parecido com a minha pessoa.

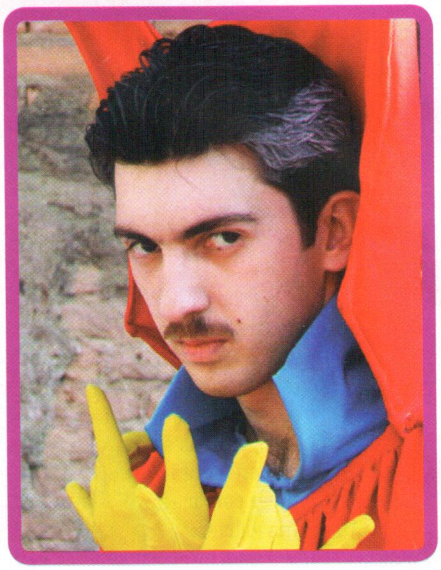
NT – Você além de tudo é cosplayer. Como se tornou um?

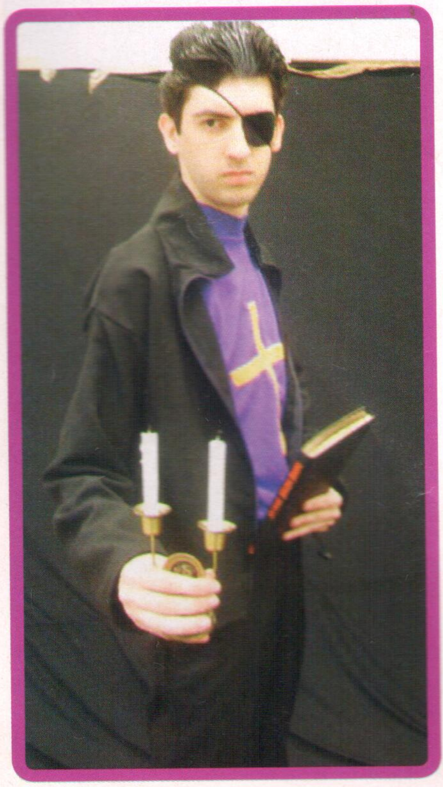
DM - Sempre tive contato com animês e mangás, desde os 16/17 anos, por causa de um amigo do colégio, que na época já freqüentava eventos e faz cosplay. Eu freqüentei alguns eventos por um bom tempo, assistia a animês, até que surgiu um personagem, o Hisoka, de "Hunter X Hunter", com o qual me identifiquei e resolvi fazer cosplay. Na época, uma em cada cem pessoas presentes no evento reconheceu o personagem, não foi o melhor que eu fiz, mas foi o passo principal para eu me interessar pela arte; depois veio cosplay de Hatori ("Fruits Basket"), Tuxedo Kamen ("Sailor Moon Classic"), Doutor Estranho ("Super Aventuras Marvel") e Setsuna Mudo ("Angel Sanctuary").

NT – E seus planos para o futuro? Em que eles envolvem a arte da mágica e a magia dos cosplays? Dá pra unir os dois mundos em uma apresentação?

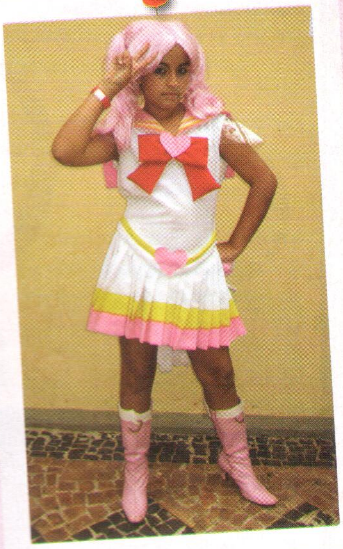
DM - Existem alguns projetos já em andamento, alguns cosplays grandes, outros mais modestos, mas são personagens que eu tenho afinidade. Existem já alguns planos de mesclar cosplay com mágica, principalmente para apresentações em eventos, porém por enquanto seriam apenas para apresentações em categoria livre, ainda não coloquei isto em prática devido ao público que anda freqüentando ultimamente os eventos de anime; não sei exatamente qual seria a aceitação de um cosplay fazendo mágica, porém já existe um projeto em andamento de utilizar mágica em uma apresentação tradicional, mas como disse, são apenas projetos. A união dos dois mundos vai depender muito do público, mas na mágica, nada é impossível.

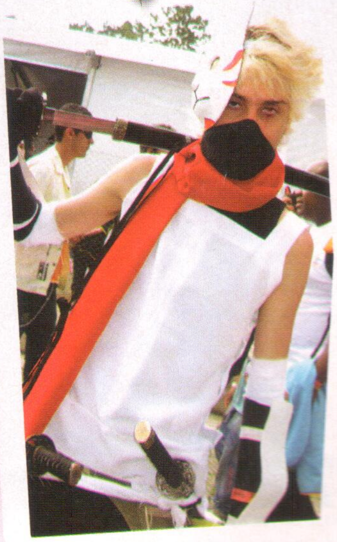
> "Existem já alguns planos de mesclar cosplay com mágica, principalmente para apresentações em eventos, porém por enquanto seriam apenas para apresentações em categoria livre."





Galeria Cosplay





De Carne e Osso

Por Fiat Noctum (Renata Baima Cavalcanti)

"Ninguém nunca o viu sangrar..."
Entretanto, sangrava.

A vida parecia esvair-se de seu corpo junto ao espesso líquido rubro. Como fumaça, por mais que quisesse mantê-la, escapava-lhe entre os dedos.
Tão frágil tão quebradiça.
Sim, sentia-a partir lentamente.
Caminhava na tênue linha entre consciência e desfalecimento, onde a fina névoa da exaustão o arrastava vagarosamente para as entranhas de um escuro abismo. Um murmúrio fraco escapou de seus lábios pálidos.
Seria o último?
"Ninguém nunca o viu chorar..."
Contudo, chorava.
Lágrimas involuntárias escapavam dos olhos turvos.
Lágrimas amargas.
Talvez devido à fumaça que fazia sua vista arder como fogo e lhe sufocava pouco a pouco. Talvez devido à dor, terrível algoz, tentando lhe arrancar a sanidade, espremendo seus últimos suspiros de agonia.
Sim, agonizava.
Os dedos invisíveis da morte pareciam apertar-lhe o pescoço, sua voz parecia chamá-lo disfarçada sob o barulho ensurdecedor de metal se retorcendo. Por quanto tempo mais?
Por quanto tempo ainda poderia desejar que fosse rápido...?

* * *

- Tem certeza de que quer fazer isso? - A voz metálica soava através do aparelhinho de comunicação. Irreal, como se distante, longínqua. Era com ele?
Sim, era.
O Sister Ray só estava esperando sua decisão. Ele não podia ter dúvidas.
Não dessa vez.
- Tenho. – Olhou adiante. Sua mão tremeu, titubeou. Mas sua vontade era mais firme.
Teimosia, determinação?
Já não havia mais meios de diferenciar, tudo se confundira. Ambição e obsessão. Orgulho e desprezo.
Visão e loucura.
- Fogo. – E apertou o gatilho.
Silêncio.
O silêncio mais mórbido que jamais presenciara. Por quanto tempo reinara aquela absoluta ausência de sons? Aquela anormal calma, carregada de estranhos presságios.
Como os segundos que precedem uma explosão.
- Presidente Rufus! A Diamond Weapon! Ela lançou projéteis em direção à torre da ShinRa! Cuid---
Apenas o chiado incessante, palavras incompreensíveis. O único som que se fez ouvir enquanto seus olhos estavam cravados naquele imenso clarão que aumentava.
O som do galope desenfreado do seu coração anunciou a hora derradeira.
E tudo o que ouviu então foram os próprios gritos de dor misturados ao som das janelas se estilhaçando.

* * *

Dispensável foi o que pensou quando o fitou demoradamente. Totalmente obsoleto.
Que tipo de força aquele homem possuía para infringir-lhe tanto medo no passado? Quando olhava para ele via apenas um inútil punhado de banha cercado por outro punhado de bajuladores.
Desperdício. Apodrecendo a companhia lentamente.
Mas olhe onde estava agora.
Ali, deitado, usando seu terno mais bonito, seus sapatos lustrosos, sua gravata mais cara. O rosto feio pálido. Tanta ostentação por alguém que não valeu nada. Patético.
Rufus segurou a vontade de olhar no relógio. Mereciam um crédito ao menos pela criatividade: quantas mentiras conseguiam inventar em suas odes ao morto! Quanto dinheiro havia sido pago para isso?
Afinal, todos sabiam que o ex-Presidente ShinRa não passava de um maldito bastardo.
Demorara demais para morrer, isso sim.
Quando a cerimônia finalmente acabou e o caixão já estava a sete palmos abaixo da terra, Rufus se permitiu dar um breve sorriso. Finalmente.

* * *

Acordou sobressaltado.
O rosto perdido em meio às montanhas de papéis dispostos sobre a mesa. Adormecera acidentalmente. E ainda diziam que o Vice-Presidente só servia de enfeite!
Olhou no relógio. Duas da manhã.
Teve vontade de bater a cabeça na parede.
- Não acredito... – Levantou-se, massageando as têmporas. Piscou um par de vezes os olhos azuis e tentou, em vão, desamarrotar o sobretudo branco.
Há quanto tempo não dormia? Essa fora a primeira vez em dois dias, talvez mais. Quando é que a vida não era apenas trabalho para o Vice-Presidente Rufus?
Encarou a xícara de café que enchera quase uma dúzia de vezes durante o dia e a noite passadas. Suspirou pesadamente e deixou-se cair na cadeira outra vez.

Estava absorto na difícil tarefa de amaldiçoar a própria distração quando o toque irritantemente alto do celular se fez ouvir.

Era Tseng.

- Fale, Tseng. – Disse, disfarçando o sono na voz. Não era normal que o Turk o ligasse naquela hora da noite.

Seu estômago revirou por um momento.

Fome talvez, disse a si mesmo. Mas sabia, internamente, que aquela ligação só podia significar uma coisa.

Más notícias.

- Senhor, aconteceu algo. – A voz séria do homem do outro lado da linha se fez ouvir. Rufus conteve um suspiro.

Tseng não teria ligado para desejar boa noite, teria? Coisa boa não era.

- Diga, vamos. O que foi que houve, afinal?

- Seu pai, Senhor... – O Turk hesitou por um segundo. Rufus sentiu certa ansiedade pelo desfecho da frase. – O Presidente ShinRa... Está morto.

Morto.

Silêncio dos dois lados da linha.

- Meus pêsames, Senhor. – A voz de Tseng trouxe Rufus de volta à realidade.

- Ah? Ah... Obrigado, Tseng. – Respondera-lhe, ainda atônito.

Não poderia definir o que sentia.

Tristeza? Felicidade? Raiva?

Alívio?

-... Rufus, a situação parece muito estranha, eu sei, mas... Tudo dará certo, acredite. – a voz do Turk soou branda, mas detinha uma nota de preocupação.

-... Obrigado, Tseng. – O loiro não pôde evitar um pequeno sorriso.

Nada mais seria igual.

Um peso deixava seus ombros. A ameaça daquela figura, o domínio que aquele homem sempre tivera sobre ele. O medo que lhe infringia desde que era uma criança.

Nada é capaz de controlar as pessoas como o medo.

Ao mesmo tempo, havia outro peso enorme recaindo sobre si. Todas as responsabilidades que já tinha seriam dobradas, triplicadas. Fora arrancado de sua segurança violentamente, sem sequer aviso prévio. Todos os problemas seriam seus. Todas as falhas seriam sua culpa.

Tudo estava em suas mãos.

E havia também uma vozinha lá no fundo que lhe dizia que fora vingado.

Que toda a dor que a mão pesada do pai já lhe causara, que todos os gritos que já tivera que suportar calado, que todas as vezes que desejara fugir para onde ninguém nunca pudesse encontrá-lo, finalmente foram vingados.

Que ela fora vingada.

A mãe que ele amava. A mãe que o pai mandara matar. Afinal, o Velho nunca sujaria as mãos, não é mesmo?

- Tseng, me diga... Agora eu sou o novo Presidente da companhia, não sou?

- Sim, Senhor. Acredito que sim. – O moreno sentiu a inquietação da outra voz. - Mas não se preocupe. Sei que foi tudo muito repentino, mas o Senhor... Rufus, estaremos ao seu lado.

O jovem ShinRa permitiu-se dar um longo suspiro. A firmeza na voz do Turk parecia fazer com que as coisas se tornassem mais simples.

-... Agradeço. – Sorriu diante da cumplicidade muda que dividiam.

- Aliás, Senhor, estava trabalhando até essa hora? – A seriedade estava de volta na voz de Tseng.

O silêncio do loiro só serviu para confirmar suas suspeitas.

– Faça um favor a si mesmo e descanse um pouco, Rufus. Você ainda precisa comer, dormir e respirar às vezes.

Só então sentira o cansaço se abater sobre os ossos, violentamente.

Havia um fundo de razão nas palavras do moreno. Pelo menos naquele dia, iria descansar um pouco. Já não era questão de teimosia, era bom senso.

E precisaria acordar bem disposto para a torrente de problemas do dia seguinte.

Mas tinha que admitir: pesando os prós e contras de toda a situação, somando ao sono e fome terrível que sentia, à dor de cabeça infernal que assolava sua sanidade, à pilha de papéis sobre a mesa que precisava de um destino, aos seus sentimentos confusos e à luz ofuscante do corredor que quase lhe queimara os olhos quando abriu a porta...

...Bem, não era assim tão desagradável.

Muito pelo contrário, pensou, enquanto trancava a porta do escritório atrás de si.

* * *

Sonhos?

Ou realidade?

Ele não sabia diferenciar quando tudo o que ouvia eram vozes difusas entre uma e outra lembrança.

Às vezes, ouvia a voz de Tseng. E ela sempre soava preocupada.

De vez em quando ouvia Reno falar. Suas brincadeiras sempre pareciam ter uma pontada de nervosismo.

Mas nunca conseguia responder. Por mais que quisesse, sua boca não obedecia às ordens que dava.

Mas ele não estava acostumado a não ser obedecido.

E continuava mandando.

Houve momentos em que simplesmente não ouvia nada. Não via nada. E nem sentia nada.

Mas, na maior parte do tempo, sentia medo.

Em parte porque sabia o que tinha acontecido consigo mesmo. Em parte porque não sabia o que estava acontecendo agora.

Essa era a morte? Afinal, devia estar morto, não devia? A torre fora atingida, não fora? Ele fora atingido. Ele sentiu a dor. Sentiu o sangue. Sentiu a morte chamando seu nome. Sentiu-se desfalecer, como que pela última vez.

Ou essa era a punição?

A vingança por tudo que causara. Para devolver-lhe toda a dor que infringira.

Para fazê-lo sofrer como sofreram os moribundos pelas ruas de Midgard, as crianças abandonadas, aqueles que nunca viram a luz do sol. Todos os que a ShinRa considerou dispensáveis.

E foram muitos.

Nem podia dizer que era injusto. Afinal, não era. Nunca era. Não para gente como ele. Gente como o Presidente Rufus.

Não. Gente como ele era o câncer do Planeta. Infectava os bons, destruía-os pouco a pouco. Matava. E sempre deixava cicatrizes. Às vezes, por demais profundas.

Exatamente como ele.

Ele pensava nessas coisas quando ficava, durante um tempo incontável, apenas viajando na própria mente.

Não estava acordado, tampouco dormia.

E, era nessas horas, que se entregava aos castigos da mente. A cabeça pode fazer coisas incríveis.

Até um homem como Rufus sentir-se culpado.

Mas sua consciência nunca o impedira antes. E ele não pretendia deixar que essa fosse a ilustre primeira vez. A única coisa mais forte que sua própria mente era sua teimosia.

Seria o suficiente?

Teimosia seria o suficiente para mantê-lo vivo? Seria o bastante para fazê-lo sobreviver na mesa de operação durante a cirurgia, para fazê-lo acordar do coma?

Para reerguer a ShinRa?

Talvez, se seu coração resistisse à parada cardíaca no helicóptero a caminho do hospital, se as mãos dos cirurgiões fossem firmes ao tentar conter a hemorragia interna, se seu corpo resistisse ao pós-cirúrgico, se nenhuma infecção hospitalar o acometesse.

Talvez, apenas.

Ser um homem de carne e osso não era fácil.

Homens de carne e osso sentem dor, se ferem. Às vezes, homens de carne e osso se tornam incapazes de andar. De vez em quando, homens de carne e osso dormem.

E não acordam mais.

Porque a carne se rasga e o osso se quebra.

Rufus finalmente descobriu que era um homem de carne e osso.

Que chorava. E que sangrava.

Que era mortal.

Ninguém acreditava que ele conseguiria sobreviver à explosão. Mas sobrevivera. Ninguém acreditava que ele conseguiria resistir ao resgate. Mas resistira. Ninguém acreditara que ele seria capaz de manter-se vivo durante a cirurgia. Mas ele se manteve.

Ninguém nunca acreditara em Rufus.

Mas ele mostraria mais uma vez a todos que estavam errados.

Porque ele acordaria do coma. Sobreviveria.

Porque ele seria acometido de uma doença terminal. E se curaria.

Porque a teimosia de Rufus ShinRa não era brincadeira.

Ainda hoje dizem que aquele homem podia não ser imortal.

Mas, ao menos, chegou bem perto.

FIM

E aí está seu presente, Gure-nii. Espero que tenha gostado.

Eu sei que deixei de colocar muitos elementos da história original, e coloquei muitos outros que nunca apareceram originalmente. Mas relevem, porque foi proposital. Um pouquinho de liberdade sempre dá um tempero a mais (espero!).

Espero realmente que tenham gostado de ler tanto quanto eu gostei de escrever! Peço mil desculpas se acabou saindo muito confuso! São retalhos de memórias, apenas.

Bem, um tributo ao meu presidente megalomaníaco favorito, o vilão regenerado, Rufus ShinRa.

Sinta-se à vontade para comentar! Obrigado por ler e até a próxima!

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Nota: A obra Final Fantasy VII pertence exclusivamente a Square Enix . Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

Cavaleiros do Zodíaco

Hades A Saga dos Elíseos Vol.1

Por Juliana Freire

Depois que os 12 Cavaleiros de Ouro se sacrificam para destruir o Muro das Lamentações, os Cinco Cavaleiros de Bronze adentram o mais profundo dos reinos do submundo, os Elíseos, onde enfrentarão os mais poderosos servos de Hades - os deuses gêmeos, Hypnos e Thanatos - antes que encontrem o todo-poderoso senhor das trevas para a batalha final!

OS CAVALEIROS DO ZODIACO
HADES
A SAGA DOS ELÍSEOS
PlayArte
HOME VIDEO

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO - HADES: A SAGA DOS ELISEOS Vol. 1 - A APARIÇÃO DOS DEUSES GEMEOS

- ■ **Título Original:** SAINT SEIYA: THE HADES CHAPTER ELYSION
- ■ **País/Ano de Produção:** JAPÃO/2008
- ■ **Diretor:** Tomoharu Katsumata
- ■ **Elenco:** Hermes Barolli, Élcio Sodré, Francisco Bretas, Ulisses Bezerra, Leonardo Camilo, Letícia Quinto
- ■ **Duração:** Aprox.48 min.
- ■ **Formato:** 4x3 Fullscreen
- ■ **Idioma:** Japonês Dolby Digital 2.0, Português Dolby Digital 2.0
- ■ **Legendas:** Português e Sem Legenda
- ■ **Extras:** Preview dos Próximos Episódios, Abertura e Encerramento

Animê e Mangá Biblioteca básica

www.comix.com.br

TOP 5 (MANGÁ)

Os mangás mais vendidos da COMIX BOOK SHOP (www.comix.com.br)

1º) **NARUTO**
2º) **Death Note**
3º) **Bleach**
4º) **Gantz**
5º) **Grimms Mangá**

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
THE LOST CANVAS
A SAGA DE HADES
5
MASAMI KURUMADA X SHIORI TESHIROGI
Inu-Yasha
UTENA
LODOSS WAR
Full Metal Panic!

LANÇAMENTOS

Utena nº1e 2 R$ 5,90(cada)
Onegai Twins nº1 e 2 R$ 6,90 (cada)
Kare First Love nº1
Colégio Ouran Host Club nº1 R$ 9,90
Lodoss War-A Dama de Pharis Vol.1 R$ 15,90
Ooru nº 1 e 2 R$ 12,90 (cada)
Homuluncus nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
Full Metal Panic! Sigma nº1 R$ 9,90
Black Lagoon nº1 R$ 9,90
Sunadokei nº1 R$ 9,90
Galism nº1e 2 R$ 9,90 (cada)
Seton nº 1 de 3 R$ 15,90

NOVIDADES

Naruto nº1 e 15 R$ 9,90 (cada)
Death Note nº1 ao 12 R$ 10,90 (cada)
Bleach nº1 e 12 R$ 9,90 (cada)
Giantz nº1 e 12 R$ 9,90 (cada)
Delivery Service Of Corpse nº1 e 2 R$ 12,90(cada)
Hunter X Hunter nº1 ao 7 R$ 10,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco – Lost Canvas – A Saga de Hades nº1 e 6 R$ 10,90 (cada)
Tarot Café nº1 ao 6 R$ 10,00 (cada)
Conde Cain nº1 ao 9 R$ 9,50(cada)
Kil-Dong nº1 e 5 R$ 9,90 (cada)
Gravitation nº1 ao 12 R$ 10,95 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 32 R$ 6,90 (cada)
Battle Royale nº1 ao 12 R$ 12,90 (cada)
Monster nº1 ao 10 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Yu-Gi-OH nº1 ao 19 R$ 10,90 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) **e nº 11 ao 17** R$ 6,90 (cada)
XXX Holic nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) **e nº 11 e 12** R$ 6,90 (cada)
Negima nº1 a 20 R$ 5,90 (cada) **e Nº21 ao 23** R$ 6,90 (cada)
Priest nº1 ao 16 R$ 10,00 (cada)
Planet Blood nº1 ao 11 R$ 10,00(cada)
Angel Sanctuary nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) **nº26 ao 38** R$ 5,90 (cada)
Berserk nº1 ao 38 R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Vampire Knights Nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)
Slam Dunk nº1 ao 31 R$ 9,90 (cada)
Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
.Hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 18,90 (cada)
1945 R$ 14,00
Blood –The Last Vampire (Ed. Unica) R$ 9,90
Estranho Mundo de Jack – Mangá (ed. Única) R$ 14,90
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50 (cada)
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50 (cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Nekomagin (Edição Especial) R$ 24,90
Panorama do Inferno R$ 12,00
Love Hina Infinity R$ 19,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada) **(Só para Adultos)**
Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)
Grimms Mangá (Ed. Única) R$ 11,90
Princess Princess nº1 ao 5 R$ 9,50 (cada)
Witchblade nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
Fruits Basket nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) **e nº5 ao 12** R$ 6,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R$ 8,90 (cada) e **nº11** R$ 17,80
MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toroyama) Vol.1 ao 3 R$ 14,90 (cada)
Angry nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Karekano nº1 ao 12 R$ 9,50 (cada) **e nº13 ao 21** R$ 9,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Cowa! (Akira Toriyama, ed. Única) R$ 14,90
Sócrates in Love (Ed. Única) R$ 19,90
Zettai Kareshi – O Namorado Perfeito nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)
Paradise Kiss nº1 e 5 R$ 9,90 (cada)
Lodoss War – A História de Deedlit nº1 e 2 R$ 10,50(cada)
Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3 R$ 10,50 (cada)
Samurai Executor nº1 ao 8 R$ 14,90 (cada)
Samurai Girl nº1 e 12 R$ 5,90 (cada)
Onegai Teacher nº1 e 2 R$ 9,80 (cada)
Tokyo Babylon nº1 ao 7 R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Angelic Layer nº1 ao 5 R$ 9,80 (cada)
O Chamado nº1 e 2 R$ 13,90 (cada)
Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Love Junkies nº1 ao 42 R$ 5,50 (cada) **e nº43 ao 45** R$ 6,90 (Só para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada) **(Só para Adultos)**
Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R$ 12,90 (cada)
Samurai X nº 1 a 4, 6 e 9 ao 34 R$ 2,90 (cada) **nº 35 ao 48** R$ 3,90 (cada) **nº 49 ao 56** R$ 4,90 (cada)
Samurai X – Especial R$ 4,50
Love Hina nº1 e 3 ao 14 e 16 R$ 3,50 (cada) **nº17 e 20 ao 27** R$ 3,90 (cada)
Video Girl AI nº1 ao 18 R$ 2,90 (cada) **nº19 ao 24** R$ 3,90 (cada) **nº 25 ao 30** R$ 4,90 (cada)
Shaman King nº1 ao 49 R$ 4,50 (cada) **nº50 ao 64** R$ 4,90 (cada)
Sakura Card Captor nº2 ao 24 R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha nº1 ao 4 e 6 R$ 3,50 (cada) **nº7 ao 12** R$ 3,90 (cada) **nº13 ao 30** R$ 4,50 (cada) **nº 31 ao 94** R$ 4,90 (cada) **nº 95 ao 104** R$ 6,90(cada)
Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao 8** R$ 3,90 (cada)
YuYu Hakushô nº2 ao 4 R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao7 e nº10 ao 14** R$ 3,90 (cada) **nº 15 ao 38** R$ 4,90 (cada)
Chobits nº 2 ao 15 R$ 4,90 (cada) **nº 16** R$ 5,90
Cowboy Bebop nº 1 ao 6 R$ 4,90 (cada)
Gunnm nº 1 ao 18 R$ 4,90 (cada)
X 1999 nº 1 ao 18 R$ 9,80 (cada)
Bastard nº 1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
BT'X nº1 ao 16 R$ 9,80 (cada)
Peach Girl nº2 ao 4 R$ 3,90 (cada) **nº5 ao 7** R$ 4,50 (cada) **nº8 ao 11** R$ 4,90 (cada) **nº12 ao 24** R$ 5,50 (cada) **nº25 e 26** R$ 5,90 (cada)
Dragon Ball nº1 ao 32 R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump nº1 ao 6 R$ 4,50 (cada) **nº7 ao 14** R$ 5,20 (cada)
Dragon Ball Z nº1 ao 29 R$ 3,90 (cada) **nº30 ao 51** R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R$ 3,90 (cada) **nº22 ao 25** R$ 4,50 (cada) **nº26 ao 48** R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) **nº10 ao 36** R$ 5,20 (cada)
Blade nº1 ao 28 R$ 5,20 (cada) **nº 29 ao 34** R$ 5,90 (cada) **nº35 ao 38** R$ 6,90 (cada)
Chonchu nº 1 ao 15 R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12 R$ 3,40 (cada)
One Piece nº 1 ao 9 R$ 4,50 (cada) **nº 10 ao 38** R$ 5,20 (cada) **nº 39 ao 60** R$ 5,90 (cada) **nº61 ao 68** R$ 6,30 (cada)
Éden nº 2 ao 7 R$ 3,90 (cada) **nº 8 ao 11** R$ 4,50 (cada) **nº 12 e 14** R$ 4,90 (cada) **nº 15 ao 20** R$ 5,50 (cada) **nº21 e 22** R$ 5,90 (cada)
Lobo Solitário nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers nº 1 ao 7 R$ 4,90 (cada) **nº 8 e 17** R$ 5,50 (cada)
Ragnarök nº 3 ao 19 R$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
NG Evangelion nº 4 ao 12 R$ 4,50 (cada) **nº 13 ao 16** R$ 5,30 (cada) **nº 17 ao 18** R$ 6,30 (cada) **nº 19 e 20** R$ 6,90(cada)
Vagabond nº 1 ao 11 R$ 5,50 (cada) **nº 12 ao 40** R$ 6,30 (cada) **nº 41 ao 44** R$ 6,90 (cada)

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

Jornada ao Oeste R$ 42,90
Samurai das Tesouras R$ 39,00
Estratégia Samurai – Como Vencer Desafios Usando Sua Força Interior R$ 32,90
Minha Vida Como Gueixa R$ 39,90
Tokyo Girls R$ 49,90
Gestos Japoneses R$ 19,90
Guia da Cultura Japonesa - São Paulo R$ 49,00
Almanaque da Cultura Pop Japonesa R$ 34,00
Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial R$ 75,00
Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol. 1 ao 3 R$ 24,90 (cada)
Kana & Mangá Vol. 1, 2 e 3 R$ 14,90(cada)
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 e 2 R$ 29,00
Sudoku & Mangá R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
Che – Uma Biografia R$ 23,50
Nausicaa Vol. 1 ao 4 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol. 1 ao 3 R$ 22,00 (cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro) R$ 49,00
A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 14,90
Mulheres Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 33,00
Sandland (Akira Toroyama – Ed. Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros do Zodiaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia – A História de Mei Vol. 1 e 2 R$ 25,00 (cada)
O Grande Livro do Mangá R$ 39,00
Vampiro que Ri R$ 29,00
Paraíso – O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R$ 29,00
Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13 R$ 19,90 (cada)
Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6 R$ 25,00 (cada) **nº 8 ao 14** R$ 27,50 (cada)
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R$ 20,00
Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios Vol.2 R$ 20,00
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus (Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda Vols. 1 ao 14 R$ 19,90 cada
Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3 R$ 19,90 (cada)
Coleção Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4 R$ 13,90 (cada)

DVDs

Akira Edição Especial (LATA) R$ 59,90
Appleseed Ex Machina R$ 29,90
Páprica R$ 29,90
Tekkonkinkreet – (Baseado no Mangá "Preto e Branco") R$ 32,00
Box Naruto 1 (Episódio Vols.1 ao 5) R$ 139,90
Naruto Vols.1 ao 5 R$ 42,90 (cada)
Box Naruto 2 (Episódio Vols.6 ao 10) R$ 139,90
Naruto Vols.6 ao 10 R$ 42,90 (cada)
Box Naruto 3 (Episódio Vols.11 ao 15) R$ 139,90
Naruto Vols.11 ao 15 R$ 42,90 (cada)
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Inferno (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 139,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades-Inferno Vols. 1 ao 4 R$ 39,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme – Prólogo do Céu R$ 38,90
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Santuário (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 134,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades – Santuário Vols. 1 ao 4 R$ 38,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – A Série Vols. 1 ao 24 R$ 38,90 (cada)
YuYu Hakushô – Vols. 1 ao 13 R$ 38,90(cada)
YuYu Hakushô – Box 1 (Vols. 1 ao 4) R$ 139,90
YuYu Hakushô – Box 2 (Vols. 5 ao 7) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 3 (Vols. 8 ao 10) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 4 (Vols. 11 ao 13) R$ 99,90
Final Fantasy VII - Advent Children (Ed. Duplo) R$ 34,90
FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 ao 3) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Box (Vol. 7 ao 9) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Vol. 1 ao 9 R$ 29,90(cada)
Ragnarök Vol. 1 ao 6 R$ 32,90 (cada)
Megaman NT Warrior Vol. 1 ao 6 R$ 34,90 (cada)
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada)
Super Campeões Box 1 (Vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Super Campeões Box 2 (Vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Super Campeões Vol. 1 ao 6 R$ 14,90(cada)
Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 149,90 R$ 1 R$ 149,90
Hunter X Hunter Box 3 (vol. 7 ao 9) R$ 149,90
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Viewtfull Joe Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 2 (vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 3 (vol. 7 ao 9) R$ 49,90
Viewtfull Joe vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Astro Boy Vol. 1 ao 5 R$ 26,90 (cada)
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 19,90
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 24,90
Cowboy Bebop – O Filme R$ 24,90
Utena – A Garota Revolucionaria R$ 24,90
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada)
Dragon Ball Z – Devolva-me Gohan R$ 12,90
Dragon Ball Z – O pai de Goku R$ 12,90
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90
Sakura Wars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Sakura Card Captors-A Carta Selada R$ 12,90.
Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)
Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R$ 29,00
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R$ 9,90

Onde Encontrar:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

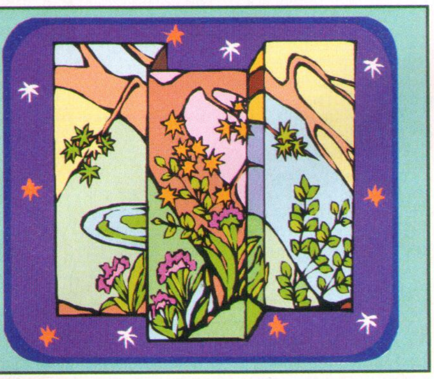
Por Minami Keizi

FUTON

No Japão, algumas casas têm camas e outras não. As que não têm camas utilizam o Futon. O Futon é como uma cama (é parecido com um colchão dobrado), é macio e dobrável, para ser mais compacto. Antes de dormir, tira-se o Futon do armário e ele é colocado no quarto. Primeiro, coloca-se o colchão duro no chão (como os japoneses não usam sapatos em casa o chão está sempre limpo), depois, o colchão macio, o cobertor, a colcha grossa e o travesseiro, respectivamente. As pessoas dormem no Futon e quando o dia amanhece ele é guardado de novo, para dar mais espaço livre.

O ANO LETIVO

O ANO ESCOLAR COMEÇA EM ABRIL E TERMINA NO MÊS DE MARÇO DO ANO SEGUINTE, E É DIVIDIDO EM TRÊS PERÍODOS – ABRIL A JULHO; SETEMBRO A DEZEMBRO E JANEIRO A MARÇO.



CRONOLOGIA DO JAPÃO

1759 – Hiraga Guennai promove uma exposição de produtos na cidade de Edo.

1763 – Destaca-se Motoori Norinaga.

1765 – 200 mil lavradores se rebelam em Kanto.

1769 – Opressão sobre os lavradores e novos motins de camponeses em várias regiões.

1772 – Tanuma Mototsugu torna-se Ministro Supremo.

1773 – Uma epidemia de varíola alastra-se no território: vítimas da cidade de Edo elevam-se a 190 mil.

1774 – Sugita Guempaku termina a tradução de um livro de anatomia.

1784 – Calamidade da época Tenmyo — morrem de fome mais de 100 mil japoneses.

1787 – Deu-se a Reforma de Kansei.

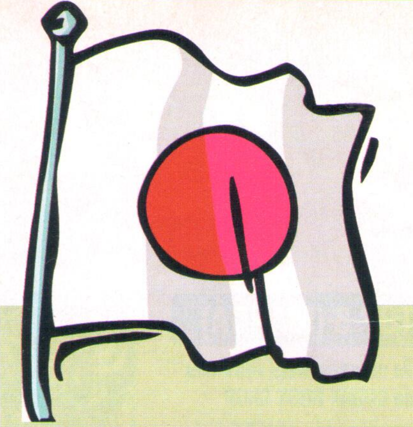
1787 – Instabilidade social; rebeliões e saques em várias regiões.

O PERÍODO DE MEIJI

A modernização do Japão deu-se no período de Meiji (1868 a 1912), durante o qual o governo procurou aprender com os países ocidentais mais desenvolvidos, eliminando os feudos e estabelecendo as províncias. As classes sociais antigas foram extintas e, em seu lugar, foram estabelecidas outras; tornou-se obrigatório o serviço militar; a lei tributária sobre as terras foi modificada.

QUANDO O TRABALHADOR ADOECE

O TRABALHADOR RECEBE GRATUITAMENTE CUIDADOS MÉDICOS QUANDO FICAR DOENTE OU SOFRER UM ACIDENTE, ASSIM COMO RECEBERÁ AS DESPESAS DOS GASTOS PARA FAZER O TRATAMENTO.

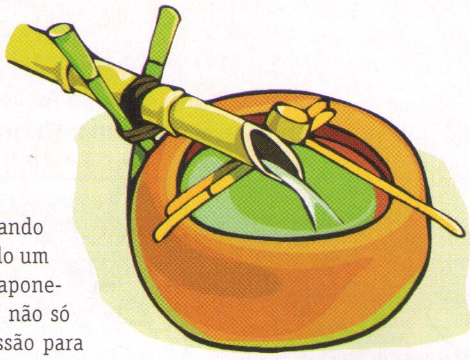


OLIMPIADAS EM TÓQUIO

EM 1964 REALIZOU-SE A XVIII OLIMPÍADA EM TÓQUIO. FOI UM EVENTO MEMORÁVEL, POIS DELA PARTICIPARAM 94 PAÍSES, COM 5.598 ATLETAS.

FUNERAL JAPONÊS

Ao receber a notícia da morte, os familiares, amigos e conhecidos queimam e oferecem incenso depois de o bonzo recitar o sutra que é uma oração para acalmar a alma do morto. Depois, a família do morto serve comida simples aos amigos e conhecidos. Esta deve ser feita fora de casa. Nesta noite, alguém deve estar no quarto com o morto. Deve haver sempre uma vela acesa perto do morto durante toda esta noite. Este dia, chama-se "Tsuya". No outro dia, é feita a cerimônia fúnebre. Os convidados seguem para a casa do morto, dão as condolências, oferecem dinheiro num envelope. Entram na sala onde estão o corpo e o altar, e na frente deles, o bonzo recita o sutra por 30 minutos. Algumas pessoas fazem o elogio fúnebre. A seguir, cada convidado queima e oferece incenso. Olhando para a cara do defunto, depositam no caixão flores brancas e as coisas prediletas do morto. Os convidados mais próximos põem e pregam o tampa do caixão.



POR FAVOR

Muitos estrangeiros ficam atrapalhados quando ouvem os japoneses pedir desculpas, quando um agradecimento parece mais adequado. Os japoneses dizem "sumimasen (perdão/desculpe)" não só quando se sentem culpados. É uma expressão para mostrar amabilidade com outras pessoas. "Sumimasen" também funciona como um termo de equilíbrio na sociedade japonesa. Esta palavra facilita a relação humanitária; é por isso que os japoneses às vezes dizem "sumimasen" quando realmente não têm culpa de nada. Esta tendência pode provocar nos estrangeiros a impressão de que os japoneses sejam insinceros. De outra parte, é curioso que poucos japoneses dizem "sumimasen" quando se chocam levemente na rua. Até me parece que estão poupando o "sumimasen" para outras ocasiões.

FÊNIX, O PASSARO QUE RENASCE DAS CINZAS

O Japão foi totalmente arrasado com a Guerra do Pacífico. Isso, porém, não pôde esmagar o ânimo do povo. Os japoneses se reergueram da dolorosa derrota, do meio dos destroços e cinzas, para a reconstrução da pátria. Hoje, mais de sessenta anos depois da amarga rendição, o Japão se colocou entre as maiores potências industriais e econômicas do planeta.

ÔNIBUS

Os pontos de ônibus no Japão têm nomes como as têm as linhas de trem e metrô, que são anunciados por uma gravação no interior dos veículos. Além disso, um painel localizado no interior do coletivo mostra o nome da próxima parada. Na maioria deles, o uso de celulares é proibido.

EDUCAÇÃO

NO JAPÃO, O SISTEMA EDUCACIONAL CONSISTE EM SEIS ANOS DE SHOOGAKO (PRIMÁRIO), COM INÍCIO AOS 6 ANOS DE IDADE, TRÊS ANOS DE CHUUGAKOO (GINÁSIO), COM INÍCIO AOS 12 ANOS, TRÊS ANOS DE KOOKKOO (CIENTÍFICO), A PARTIR DOS 15 ANOS.

CINEMA JAPONÊS

Até a década de 60, os atores nipônicos eram de estatura baixa, em média 1,65 m. Timidamente, na década de 50, começaram a aparecer atores como Akira Takarada, Yujiro Ishihara, Ken Takakura que ultrapassavam 1,76 m de altura. Hoje em dia, não é raro o japonês ter mais de 1,80 m. O ator Ken Watanabe, de "O Último Samurai" tem 1,83 m de altura, portanto mais que Tom Cruise, que mede 1,70m.

BONSAI

O SIGNIFICADO LITERAL DA PALAVRA É "ÁRVORE EM BANDEJA". COM CERTEZA, VOCÊ JÁ ENCONTROU POR AÍ DEFINIÇÕES SOBRE O QUE PODE E O QUE NÃO PODE SER FEITO EM MATÉRIA DE BONSAI. ALGUNS DIZEM QUE SE DEVE TER NO MÍNIMO 10 ANOS, ANTES DISSO, SERÁ UM PRÉ-BONSAI, UM BONSAI JOVEM OU COISA PARECIDA. ESTAS ÁRVORES CULTIVADAS EM VASO, QUANDO BEM NUTRIDAS E CUIDADAS PROCURAM SUA PRÓPRIA ADAPTAÇÃO AO AMBIENTE (VASO) REDUZINDO DIMENSÕES E DESENVOLVENDO AO MESMO TEMPO SUAS CARACTERÍSTICAS DE ÁRVORE ADULTA (INCLUSIVE FLORES E FRUTOS).

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- **ENSINO INDIVIDUAL**
- **AMBIENTE DESCONTRAÍDO**
- **ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS**

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

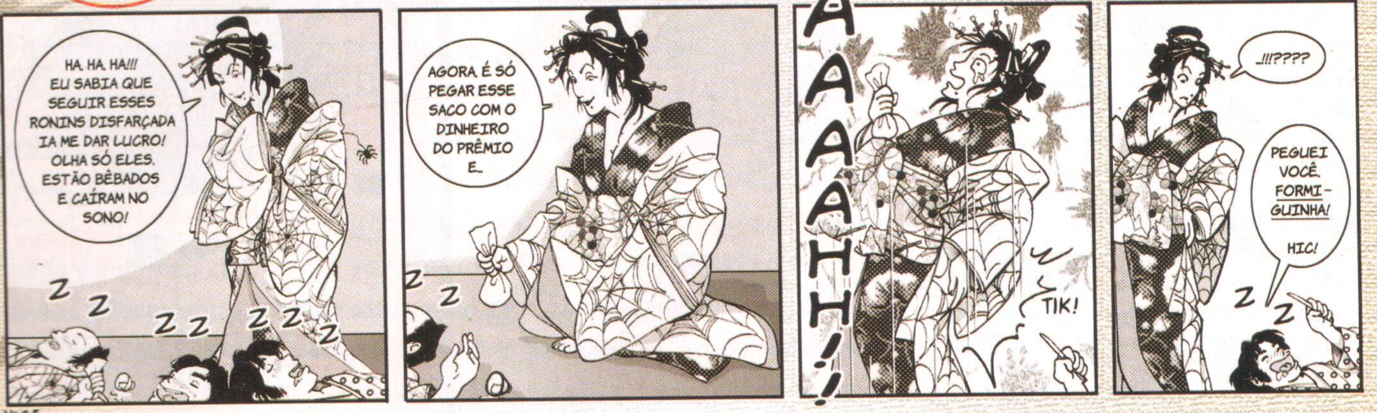
QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

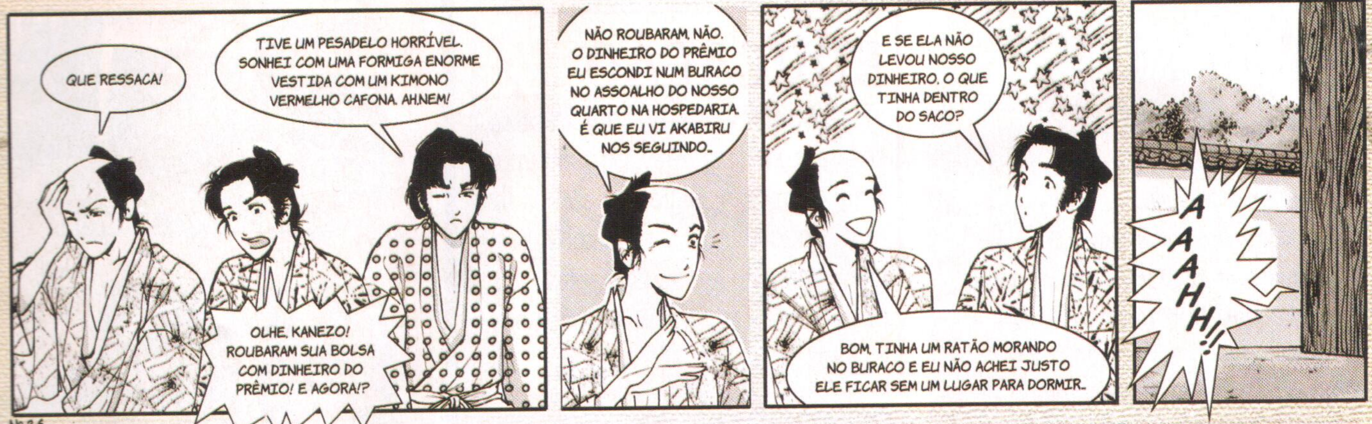
RONINS

Studio Seasons

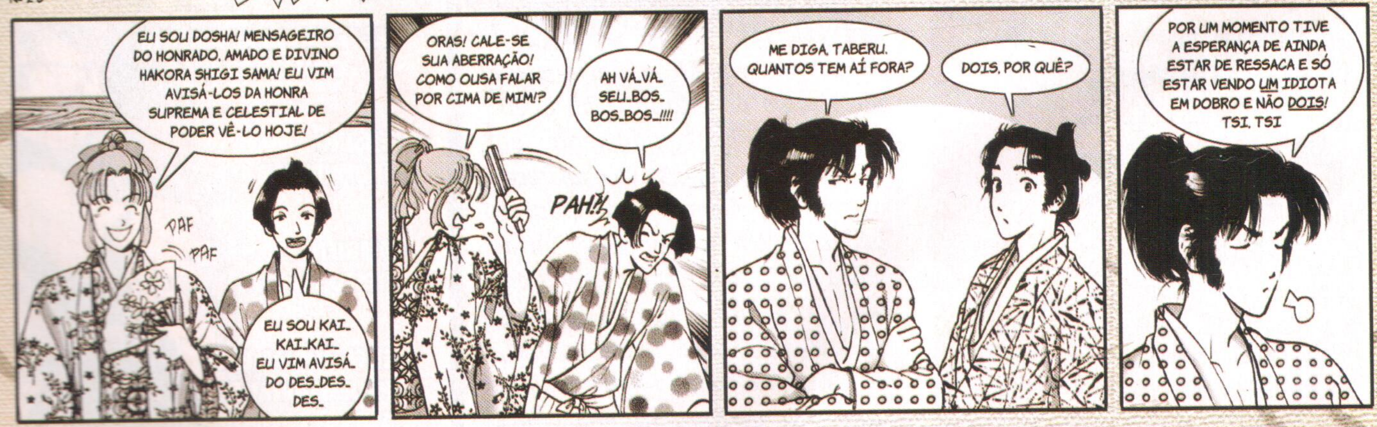
Numa última tentativa de se dar bem, Akabiru dá um golpe em nossos bêbados heróis e em seguida chegam duas notícias: a audiência com Hakora Shigi e o duelo com Ojisan Fugu!


HA, HA, HA!!! EU SABIA QUE SEGUIR ESSES RONINS DISFARÇADA IA ME DAR LUCRO! OLHA SÓ ELES. ESTÃO BÊBADOS E CAÍRAM NO SONO!
Z Z Z Z Z Z Z Z
AGORA É SÓ PEGAR ESSE SACO COM O DINHEIRO DO PRÊMIO E...
Z Z
AAAAAHH!!
TIK!
..!!!????
PEGUEI VOCÊ, FORMIGUINHA!
HIC!
Z Z

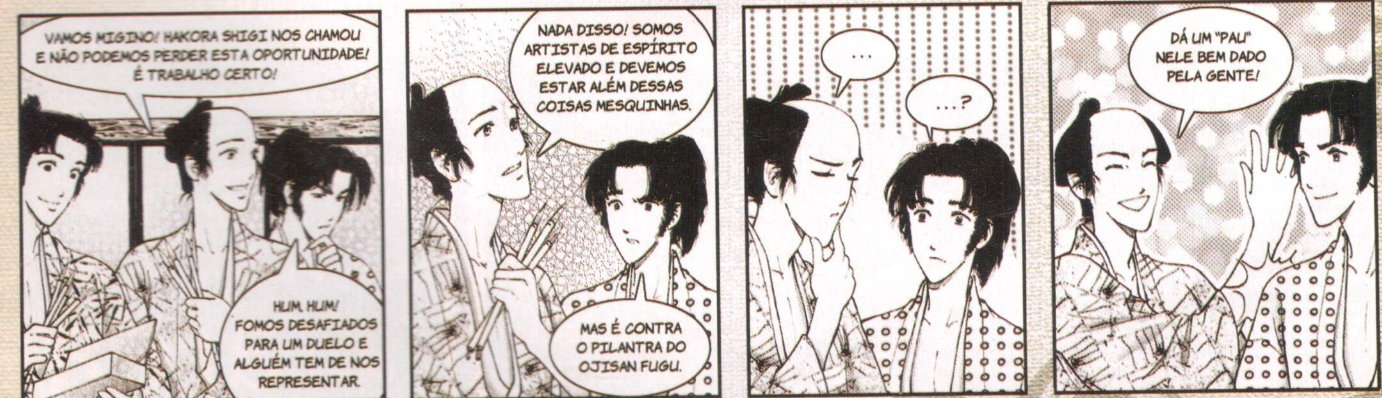
Nº25


QUE RESSACA!
TIVE UM PESADELO HORRÍVEL. SONHEI COM UMA FORMIGA ENORME VESTIDA COM UM KIMONO VERMELHO CAFONA. AH, NEM!
OLHE, KANEZO! ROUBARAM SUA BOLSA COM DINHEIRO DO PRÊMIO! E AGORA!?
NÃO ROUBARAM, NÃO. O DINHEIRO DO PRÊMIO EU ESCONDI NUM BURACO NO ASSOALHO DO NOSSO QUARTO NA HOSPEDARIA. É QUE EU VI AKABIRU NOS SEGUINDO...
E SE ELA NÃO LEVOU NOSSO DINHEIRO, O QUE TINHA DENTRO DO SACO?
BOM, TINHA UM RATÃO MORANDO NO BURACO E EU NÃO ACHEI JUSTO ELE FICAR SEM UM LUGAR PARA DORMIR...
AAAHH!!

Nº26


EU SOU DOSHA! MENSAGEIRO DO HONRADO, AMADO E DIVINO HAKORA SHIGI SAMA! EU VIM AVISÁ-LOS DA HONRA SUPREMA E CELESTIAL DE PODER VÊ-LO HOJE!
PAF
PAF
EU SOU KAI... KAI... KAI... EU VIM AVISÁ... DO DES... DES... DES...
ORAS! CALE-SE SUA ABERRAÇÃO! COMO OUSA FALAR POR CIMA DE MIM!?
AH VÁ, VÁ... SEU... BOS... BOS... BOS...!!!!
PAH!!
ME DIGA, TABERU. QUANTOS TEM AÍ FORA?
DOIS, POR QUÊ?
POR UM MOMENTO TIVE A ESPERANÇA DE AINDA ESTAR DE RESSACA E SÓ ESTAR VENDO UM IDIOTA EM DOBRO E NÃO DOIS! TSI, TSI

Nº27


VAMOS MIGINO! HAKORA SHIGI NOS CHAMOU E NÃO PODEMOS PERDER ESTA OPORTUNIDADE! É TRABALHO CERTO!
HUM, HUM! FOMOS DESAFIADOS PARA UM DUELO E ALGUÉM TEM DE NOS REPRESENTAR.
NADA DISSO! SOMOS ARTISTAS DE ESPÍRITO ELEVADO E DEVEMOS ESTAR ALÉM DESSAS COISAS MESQUINHAS.
MAS É CONTRA O PILANTRA DO OJISAN FUGU.
...
...?
DÁ UM "PAU" NELE BEM DADO PELA GENTE!

Nº28

CONTINUA...

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

GAME OVER
PLUS ANIME
Call of Duty: World
Crysis Warhead
CD-ROM PC // PS2 // PS3 // XBOX360 // PORTÁTEIS // ARCADE
GAME OVER
PCMANIA
MTX MOTOTRAX
|PC|X360|NDS|PSP|PS3|PS2|ARCADE|MOBILE|
GAMEone!
A NÚMERO 1 EM DIVERS
250 JOGOS FULL
JOINT TASK FORCE
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
DEVIL MAY CRY 2
LOST ODYSS
250 JOGOS NO CD!!!
DARK SECTOR
A revista que fala a língua de todos os jogadores
GAMERS PRÓ
SOUL CALIBUR IV
DETONADOS & DICAS EXCLUSIVAS
MERCENARIES 2 World in Flames
Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

NAS BANCAS!

EDITORA ESCALA

www.escala.com.br
(11) 3855-1000

Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!
A revista que fala a língua de todos os jogadores
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PC CD ROM
PS2
PSP
Wii
GAMERS
PRÓ
SOULCALIBUR IV
Chega de apanhar! Guia inédito de golpes
DETONADOS & DICAS EXCLUSIVAS
MERCENARIES 2 World in Flames
Detonado exclusivo para você "tocar o terror" na Venezuela
Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots
Descubra como zerar os capítulos 3/4/5 no modo 100% extremo!
DETONADO EM VÍDEO
SELEÇÃO DE DICAS CLASSE A
GTA IV - KUNG FU PANDA - WALL-E INCREDIBLE HULK & muitos outros
BRINDE: Poster irado do Midnight Club Los Angeles
EDITORA escala

Nas Bancas!
www.escala.com.br
(11) 3855-1000